MURMURES des Profondeurs

avec l'autorisation de

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU

par Tom BAILEY, Chip BICKLEY, Ed WIMBLE

Créé par Theater Of the Mind Enterprise, Inc.



Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

VINCENT -6-85-

Theatre Of the Mind Enterprises, Inc.
presente

MURMURES des Profondeurs

et autres contes

Matériel additionnel : Bob Fanelli, Bob Gallagher et Steve Rawling.
Composition : John Diaper, Marisa Rawling.
Illustrations : Peter Beetz, Joe Eagle, Lawrence Flournoy, Mike Holliday, Elisabeth Liss, Joseph O'Neill et Patricia Pinkley.
Traduction française : Estelle Mathieu.
Supervisée par : Henri Balczesak

Copyright © 1983, *Theatre Of the Mind Enterprises, Inc.*
Tous droits réservés.

avec l'autorisation de Arkham house



par Tom BAILEY, Chip BICKLEY,
Ed WIMBLE

Edité par



Avec l'accord de Chaosium inc.

MURMURES DES PROFONDEURS

Testés par : Tom Bailey, Chip Bickley, George Boyett, Andy Chernak, Janet Cooley, Leslie Dennenburger, John Dennett, Ed Erkes, Bob Fanelli, Cyl Fetter, Tony Fiorito, Ira et Rebecca Kaplowitz, Don Lacey, Dean Lauffer, Jim Mc Donaugh, Gary Pilkington, Ed Silcox, Scott Slingsby, Bill Sommers, Carl Sumner, Steve Turn et George Wolfarth.

Remerciements particuliers à : Ed Erkes, Priscilla Fetter et Bob Hansen. Nous n'aurions pas pu réaliser cet ouvrage sans eux.

Les passages concernant le carnet de bord du *Capitaine Vanderdecken* sont extraits de « *Voyages en Indes* » de C. Fryke et C. Shweitzer, Londres, Cassell 1929.

Toutes règles, modifications, additions ou suggestions contenues dans ce livret ne sont pas considérées comme des additifs officiels au système de jeu de **« L'Appel de Cthulhu ».** Ce sont des règles optionnelles dont le Gardien peut se servir dans le cadre d'un scénario isolé.

Pour de plus amples informations concernant le système de jeu de **« L'Appel de Cthulhu »**, écrire à :

JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume
75008 PARIS

SOMMAIRE

Note du traducteur :

Il est parfois fait mention, dans le texte des aventures, de jets « d'empalement » ou de « maladresses ». Ces notions, applicables à tous les jets de D100, sont issus d'une pratique américaine du jeu Runequest de Chaosium Inc.

L'édition française de l'APPEL DE CTHULHU, fidèle à la version américaine, ne prévoit pas l'utilisation de ces notions. Cependant, afin de permettre aux joueurs qui aimeraient tout de même les utiliser, nous proposons les principes suivants :

— considérer comme « empalement » tout jet dont le résultat est inférieur ou égal à 20 % de la compétence du personnage considéré. On parle aussi, dans ce cas, de réussite « critique » ou « spéciale ».

— considérer comme « maladresse » tout jet dont le résultat est compris entre 96 et 00 inclus.



SUR LES AILES DE LA FOLIE
de Chip Bickley

INTRODUCTION.

« Sur les ailes de la folie » est une aventure créée à l'usage de « l'Appel de Cthulhu », avec l'aimable autorisation de Arkham House.

Le Gardien trouvera, dans ce scénario, toutes les informations nécessaires pour mener une aventure se déroulant à bord d'un dirigeable en avril 1933. Les rubriques du scénario sont classées comme suit : vous trouverez, tout d'abord les informations concernant les Investigateurs puis les éléments indispensables au Gardien (et dont lui seul aura connaissance) pour diriger l'aventure. La réussite de celle-ci, dépend de la bonne compréhension par le Gardien du matériel proposé.
Ce scénario met l'accent sur la manière dont les personnages non-joueurs sont interprétés par le Gardien, aussi celui-ci prendra-t-il soin de bien les étudier.
Sauf précision de la part de l'auteur, « toute ressemblance entre les personnages du scénario et des personnes existant ou ayant existé serait involontaire ou fortuite ».

ARRIÈRES-PLANS (L'histoire)

En 1888, le Dr E. Wallis Budge, prospecteur pour le British Museum, trouva dans un tombeau de la XVIIIe dynastie (1500-1400 Av. J.-C.), près de Louxor en Egypte, le plus grand rouleau de papyrus jamais découvert. Son parfait état de conservation était tout à fait étonnant et son contenu particulièrement enrichissant pour les Egyptologues. Le papyrus était en fait le Livre des Morts, un ancien rituel élaboré pour les morts, afin d'assurer le Grand Réveil de l'Esprit dans l'Au-Delà. Budge publia une traduction de cet ouvrage en 1895, et ce travail lui assura une place d'Egyptologue éminent. Dès lors, cette traduction devint l'âme de l'histoire égyptienne.

Malheureusement, Budge n'éprouva jamais le sentiment que son travail, bien que lui ayant apporté la célébrité, était digne de respect. Il savait que sa découverte n'était qu'une partie d'un ouvrage plus important constituant le Livre des Morts. Plus précisément, chaque Egyptien fortuné était enterré avec un rouleau de papyrus sur lequel était expliqué en détail le rituel spécifique qu'il souhaitait qu'on suive après sa mort. Chaque Livre des Morts était donc conçu en fonction du désir de son bénéficiaire ou de celui du grand prêtre de la secte dominante (les sectes ne célébraient que les rites de leur religion, c'est pourquoi il eut été stupide de créer un livre qui ne soit pas suivi par tout le monde).
En 1926, alors que Budge était aux portes de la mort, le service égyptien des Antiquités commença à excaver le Sphinx à demi enterré des sables du désert proche. (Ce fait est authentique).

Au début de l'année 1927, le directeur du département d'Egyptologie du British Museum, un certain John Page, signala au Musée la découverte d'un autre grand rouleau de papyrus, large de 45,72 cm et long de 2,13 m, enfoui dans les profondeurs du Sphinx, accessible pour la première fois depuis un millénaire. Les traductions effectuées par Page et les experts en hiéroglyphes du Service des Antiquités révélèrent que le rouleau était, en fait, un autre Livre des Morts. Mais celui-ci était deux fois plus grand que celui qu'avait trouvé Budge (référencé sous le nom du « Livre de Ani », en hommage à l'homme dans la tombe duquel il fut trouvé) et appartenant à une dynastie antérieure. Budge demanda à Page d'apporter ce papyrus à Londres, afin que les spécialistes du Musée puissent l'exploiter.

Page et, à contre cœur, les Egyptiens acceptèrent. Un navire, amarré à Alexandrie et à destination de Plymouth, fut loué par le Musée pour le 8 juin 1927. Page devait être à son bord. Il quitta un hôtel d'Alexandrie en possession du rouleau une heure avant le départ prévu du bateau, (comme le confirmèrent les dernières recherches effectuées par la police) et on ne le revit plus jamais.
Budge engagea immédiatement le célèbre et talentueux détective privé Andrew Pressley pour retrouver le rouleau.

SCÈNE D'INTRODUCTION POUR LES INVESTIGATEURS

Exposé : 10 h du matin. Samedi 1er avril 1933.

Les joueurs auront répondu au télégramme suivant :

AVONS BESOIN DE VOS SERVICES POUR UNE SEMAINE. TOUS FRAIS PAYÉS. PRIME IMPORTANTE. RENDEZ-VOUS CHAMBRE 14 BÂTIMENT C. A LAKEHURST N.A.A. N.J. A 10 H DU MATIN LE 1er AVRIL. PRÉPAREZ-VOUS A VOYAGER.

HAROLD COMMANGER, BRITISH MUSEUM

Vous êtes dans un bureau désaffecté, chambre 14, bâtiment C, à la base aéro-navale de Lakehurst dans le New Jersey. Au moment où vous franchissez les portes de la base, l'énorme dirigeable en forme de cigare, flottant au bout de ses amarres, attire soudain votre attention. Il fait paraître encore plus petits les bâtiments à trois ou quatre étages de la base. De la fenêtre sale de cette pièce située au rez-de-chaussée, le dirigeable et des milliers de techniciens continuent à capter votre intérêt. Un bureau de bois et plusieurs chaises sont dispersés dans la salle. Une ampoule unique et nue, suspendue au plafond diffuse une lumière blafarde

A 10 heures, l'unique porte du bureau s'ouvre et un homme d'âge moyen, de forte corpulence et bien habillé entre. Il marche lourdement jusqu'au bureau et sort un paquet de cigarettes ainsi que des enveloppes avant de s'asseoir. L'homme, qui ne paraît pas gêné par son poids considérable, s'étire nonchalamment puis se penche en avant, voûte ses lourdes épaules au-dessus du bureau et allume la première d'une longue série de cigarettes.

Scrutant les membres du groupe, il dit : « Content que vous ayez pu venir. Je suis Harold Commanger, l'auteur du télégramme que vous avez reçu ».

« Je vous ai réunis ici pour vous demander de remplir une mission pour le compte du British Museum. Je suis mandaté par le Musée et, en tant que tel, j'ai le pouvoir de couvrir toutes vos dépenses et de récompenser généreusement vos efforts. Bien sûr, si je ne peux personnellement m'acquitter de cet engagement, le Musée fera face à ces obligations sans poser de questions.

« En tant qu'agent, j'ai appris à aller droit au but quand il s'agit d'une affaire importante. Vous recevrez donc l'argent pour vos frais, plus 200 dollars par jour pendant une semaine, c'est-à-dire à partir d'aujourd'hui et jusqu'à samedi prochain (le 8) minuit. Il s'agit du tarif par personne. La dernière partie de la semaine, (les quatre ou cinq derniers jours), sera, en fait, consacrée à vous ramener aux Etats-Unis.

« Si quelqu'un parmi vous n'est pas satisfait de ces conditions, je lui demanderai de se retirer dès à présent. En effet, ce que j'ai à dire par la suite est en rapport avec un problème crucial qui concerne le British Museum ainsi que le peuple britannique ».

Marquant une pause, Commanger sort une autre cigarette et l'allume, aspirant nerveusement la fumée. Il fumera ainsi sans discontinuer pendant toute l'entrevue.

« Comme je l'ai sous-entendu, le travail que j'attend de vous est très délicat » continue-t-il. « Le Musée et moi vous demandons de trouver un objet qui a été volé à l'un de nos agents il y a plusieurs années. Ce n'est que dernièrement que nous en avons retrouvé la trace.

« L'objet en question est un rouleau de papyrus. C'est en fait, le Livre des Morts le plus récemment découvert. Il présente une grande valeur aux yeux de ceux qui étudient l'Egyptologie. Malheureusement, et c'est regrettable, ce rouleau pose désormais un problème de diplomatie internationale. Il fut assez difficile à trouver et les polémiques méprisables qu'il engendre entre les nations chagrinent un homme de ma qualité.

« Nos agents ont découvert que le papyrus est en possession d'un certain Professeur Schlupp, membre de l'Université de Heidelberg. Certains d'entre vous ont peut-être entendu parler de cet homme bizarre et de ses recherches sur les êtres hors du commun, tels que le Saskwatch ou l'Abominable Homme des Neiges ou encore la créature qu'il cherchait récemment dans le New Jersey : le Grand-Pied. En outre, quelle meilleure opportunité existe-t-il pour un tel homme maintenant qu'Hitler est au pouvoir ? ».

Commanger allume une autre cigarette et poursuit : « Je n'insisterai jamais assez sur l'importance de ce travail. Il peut être à l'origine d'une confrontation tant sur le plan idéologique qu'intellectuel. Les deux partis vont faire jouer d'énormes pressions pour garder le contrôle de la situation.

« Nul ne peut dire qui a dérobé le rouleau à notre agent, mais quelques-uns peuvent prouver où il a abouti.

« Le Professeur Schlupp embarque aujourd'hui à bord du dirigeable le « Frédéric Le Grand ». Il doit se rendre à Friedrichshaven, en Allemagne. Vous serez également à bord. Voici vos billets » dit-il en posant les enveloppes sur le bureau.

« Je vous accompagnerais volontiers, mais je suis arrivé ici il y a une quinzaine de jours à bord du même dirigeable. J'avais, en effet, réservé une place en tant qu'employé du Musée. En outre, j'ai rencontré le Professeur Schlupp il y a quelques années et il se peut qu'il se souvienne de moi. Je pense que ces deux faits feraient de ma présence un handicap plutôt qu'une aide pour ce projet.

« J'ai dit que le plus clair de votre temps serait consacré à un voyage fastidieux. En fait, vous n'avez besoin que de trois jours pour effectuer le travail. Nous pensons que le Professeur Schlupp remettra l'objet aux Egyptiens lundi à midi, lors de l'atterrissage du dirigeable à l'aéroport. Dans la mesure où le papyrus est un bien appartenant au patrimoine national égyptien, confié aux soins des Anglais, ceci affecterait la réputation de ces derniers aux yeux de nos amis égyptiens.

« J'ai l'intention de vous attendre à Munich. Un agent du Musée passera vous chercher à l'aéroport et vous conduira à mes bureaux. Ensuite, le pilote et moi nous envolerons pour le Caire et rapporterons le papyrus aux Egyptiens.

« Vous rentrerez à Londres le 5 et à New York le 6 par Charter.

« A présent, je dois vous quitter. Mon avion pour Londres quitte New York à 3 heures cet après-midi. Vos billets sont là. Le dirigeable part à 1 heure. Vous devez être à bord à midi ».

Se levant de la chaise, Commanger regarde sa montre et dit : « Bien, je vois que nous avons quelques minutes pour répondre à vos questions, si vous en avez ».

Informations pour le Gardien :

Commanger en sait beaucoup plus qu'il n'en a dit mais il est inexpérimenté dans ce genre de chose et veut simplement que le travail soit fait. Le Gardien devra juger par lui-même combien de temps parlera Commanger et ce qu'il dira.

Ce que sait Commanger :

Il est devenu prospecteur pour le British Museum il y a environ un an, c'est-à-dire après la mort de Budge. Son travail consistait à chercher le Livre que Mr Andrew Pressley, l'agent de Budge, recherchait toujours.

Le 21 mars, Commanger reçu un télégramme de Pressley, dans lequel il lui demandait de le rencontrer le 27 courant au Whiting Inn, à Whiting dans le New Jersey. Pressley voulait alors lui remettre le papyrus. Commanger réserva donc deux places pour lui et pour un Détective Privé nommé Matt Granger. (C'est l'homme qui accueillera le groupe lors de l'atterrissage du zeppelin à Friedrichshaven).

Le 27 mars, Commanger et Granger arrivèrent à Lakehurst. Ils poursuivirent leur route jusqu'à Whiting (ville située à environ 16 kilomètres au sud). Arrivés à l'auberge, ils apprirent que Pressley avait été assassiné le 24 mars. La police ne détenait que peu d'indices. Il avait été poignardé

dans sa chambre qui, en outre, avait été fouillée de fond en comble. Le mobile présumé du crime était le vol. Selon les habitants, Pressley se rendait souvent à Pine Barrens à la recherche d'un groupe d'anthropologues allemands dirigé par le Professeur Schlupp. D'ailleurs, il les cherchait le 24 mars. Interrogés par la police, les Allemands répondirent n'avoir jamais vu Pressley. « Ils traquent encore Grand-Pied ».

Le 28 mars, un lieutenant allemand ainsi que deux sergents arrivèrent et passèrent la nuit à l'hôtel. (Commanger et Granger les avaient vus à bord du dirigeable en compagnie des hommes de l'équipage). Les Allemands restèrent dans leur chambre toute la nuit et partirent tôt le lendemain matin en direction de Pine Barrens, au sud.

Le 29 mars, Commanger s'occupa des formalités nécessaires au transfert du corps de Pressley à bord du zeppelin. Au cours d'une conversation anodine, le capitaine lui fit remarquer qu'il verrait peut-être des visages familiers à bord. Le lieutenant et les deux sergents avaient aussi réservé leur place pour le vol de retour. Pendant le dîner, Granger dit à Commanger avoir vu les trois hommes traverser la ville, vers 4 heures. Ils étaient en voiture et semblaient se diriger vers le nord. Un vieil homme les accompagnait. La description faite par Granger correspondait au souvenir que Commanger avait du Professeur Schlupp. C'est à ce moment que les télégrammes furent envoyés aux Investigateurs.

Le 30 mars, Granger se rendit à New York pour réserver leurs billets d'avion et s'occuper des différentes formalités pour la semaine suivante. Pendant ce temps, Commanger loua une chambre à Lakehurst et attendit le groupe.

Le matin du 1er avril, Commanger vit le lieutenant, les sergents et le Professeur Schlupp monter à bord du dirigeable à 8 heures. Ils avaient de légers bagages, excepté un des sergents qui transportait une grande caisse.

Ce sont les faits tels que Commanger les connaît. Il y croit résolument. Cependant, il est troublé car il lui semble avoir vu le Professeur Schlupp escorté par des militaires. Mais il n'en fera pas état auprès des Investigateurs afin de ne pas les alerter.

Rappelez-vous avant toute chose que Commanger veut le papyrus. Il sait qu'il doit être récupéré avant que les Allemands n'arrivent à Friedrichshaven.

LE DIRIGEABLE — LE FREDERIC LE GRAND (FLG)

Le FLG devint le premier zeppelin à utilisation commerciale lorsqu'il fut lancé, le 22 septembre 1928. La taille du vaisseau lui-même (250 mètres de long, 35 mètres de diamètre et une capacité de 1,4 million de mètres cubes d'hydrogène) impressionna considérablement l'opinion publique. Les spectaculaires voyages d'exploration (tels que les expéditions sur le Mont Everest, le tour du monde par les pôles, etc.) effectués entre les années 1928 et 1933, suscitèrent l'admiration générale dans le monde et rendirent célèbres le dirigeable, l'équipage et le capitaine Gustav Von Rorck. Le zeppelin est appelé plus communément le « Fritz ».

(Tous les personnages connaîtront les informations données ci-dessus. Les éléments suivants sont connus du Gardien, mais peuvent être trouvés par les Investigateurs. Un paragraphe donnera des informations d'ordre général, pouvant être découvertes par observation ou en conversant avec le personnel du dirigeable).

Informations accessibles sur un jet « spécial » de connaissance :

En 1925, enhardi par le Traité de Locarno, Von Rorck se lança corps et âme dans la construction de ce qu'il appelait « le vaisseau de ses rêves ». (Jusque là, le traité de Versailles stipulait que seule la construction de prototypes ayant une capacité de moins de 330 000 mètres cubes était autorisée). En 1926, il avait conçu les plans mais n'avait toujours pas trouvé l'argent nécessaire à la réalisation du projet. Ce n'est que lorsqu'il devint un familier d'Erich Von Ludendorff, ancien commandant des armées de l'Empereur sur le front ouest, que la situation changea. Depuis la guerre, Ludendorff appartenait lui-même à des groupes de radicaux-nationalistes.
Ceux-ci se servaient de la notoriété attachée à son nom. Ces groupes, dont les nazis, étaient tout simplement trop avides d'ajouter à leur liste un autre héro de la Patrie. Von Rorck accepta leur aide, mais seulement dans la mesure où son vaisseau ne l'engagerait à aucune obligation envers le groupe qui lui apporterait le plus grand soutien pendant la construction, mise à part une certaine publicité. Une fois le dirigeable lancé, celui-ci ne serait disponible qu'en période électorale et à condition que ces élections se situent au niveau national. Grâce à ces arrangements, Von Rorck réussit à demeurer le principal actionnaire, fait unique dans les annales.

L'extérieur du dirigeable :

Celui-ci est tel qu'il est décrit sur les illustrations. Il est de couleur argent et porte une swastika (croix gammée) peinte de chaque côté des ailerons. En outre, la grande fenêtre de l'observatoire de forme semi-circulaire commence depuis le haut du pont et se termine juste au-dessus de l'anneau d'amarrage. Si, lors de l'embarquement, un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché, il découvrira une série de portes (10,67 x 10,67 cm) dont les formes épousent parfaitement la courbe du dirigeable. Elles sont situées à 30 m environ devant les ailerons. (Il y a une série de portes identiques de chaque côté du ballon). Celles-ci donnent sur les pièces des aigles et des Byakhees.

Utilisez les plans pour les descriptions suivantes.

La passerelle : (cabine de pilotage)

Elle comporte deux roues de gouvernail (une pour les ailerons verticaux, l'autre pour les ailerons horizontaux), un altimètre, un compas et des jauges pour vérifier le carburant (propane) et enfin des réserves d'hydrogène. Il y a une jauge de pression et de niveau du combustible pour chacune des treize cellules d'hydrogène. Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il verra alors deux leviers dissimulés dans le panneau des jauges. Ils sont cadenassés dans une position. Ils ouvrent et ferment les portes extérieures des pièces des Aigles et des Byakhees. (Si l'on pose des questions à leur propos, le personnel du dirigeable dira qu'ils contrôlent les réserves de combustibles et qu'ils sont très dangereux). Il y a également une série de panneaux surbaissés. Ils sont reliés à des conduits d'aération. C'est la raison pour laquelle certains membres du personnel viennent fumer ici. (voir autre scénario).

La salle des cartes :

Cette pièce est occupée par une table des cartes, une chaise et une armoire à cartes. Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il verra que le dernier tiroir de l'armoire comporte une serrure. (Si on demande des renseignements au personnel du ballon, celui-ci répondra qu'il est réservé aux explorateurs et aux militaires qui utiliseraient le dirigeable. En réalité, il contient les cartes d'Egypte de Monsieur Tutu. Celles-ci sont en elles-mêmes remarquables en raison des hiéroglyphes qui sont tracés dessus).

La salle des radios :

Elle est équipée d'appareils servant à communiquer par voie aérienne vers la mer ou la terre, à distance de plus de 160 km (si le temps le permet). Il y a aussi un petit standard. Ce sont tous des instruments encombrants bien ancrés au sol. On dira, à propos du standard qu'il ne sert que pour les communications intérieures, principalement, avec les quartiers de l'équipage. (On ne dira pas non plus que tout ce qui se passe dans les cabines des passagers peut être écouté depuis cette salle).

Les cabines des passagers :

Elles se composent d'une couchette, d'un canapé, de chaises et d'un bureau. Tout est encastré, sauf les chaises. L'éclairage est constitué d'une lampe de bureau à piles et d'un plafonnier. Dans la plupart des pièces insonorisées, une grille de 30 cm sur 30, percée de trous à intervalles réguliers, est fixée au plafond. Les cabines sont tapissées de papier peint et sont presque totalement insonorisées. (On peut entendre les coups de feu et les cris). Si un détective, ou un Investigateur ayant la même compétence, réussit un Trouver Objet Caché, il verra un micro de 12 cm environ placé au pied du canapé. Tout autre personnage le découvrira en réussissant un jet « spécial » de Trouver Objet Caché. (Dans ce cas précis, le joueur doit réussir un jet égal ou inférieur à 20 % de sa compétence).

Les autres pièces :

La cuisine, la salle à manger, les douches et les toilettes (hommes et femmes) sont impeccables. Rappelez-vous que le FLG est un dirigeable de première classe. La nourriture et le service sont de la même qualité que ceux d'un hôtel 4 étoiles.

NOTE : la salle à manger est le seul endroit où l'on est autorisé à fumer. Le règlement est très strict sur ce point dans la mesure où la pièce a été conçue à cet effet. En fait, lors de l'embarquement, les passagers sont invités à se séparer de leurs briquets et allumettes. Un employé de service tient un allume-cigare électrique à leur disposition.

L'observatoire :

Les murs de cette pièce sont en verre. Une sorte de bastingage (situé à environ 1,30 m du sol) maintient les observateurs éloignés de la vitre. Ceci est une mesure de sécurité afin d'empêcher les gens de tomber. Plusieurs tables et chaises ainsi que des canapés sont disposés dans la salle de façon à rendre cet endroit plus confortable. On y trouve également un piano et un bar. (Note historique : à l'origine, les meubles en aluminium ont été inventés pour les zeppelins).

Les quartiers du capitaine :

Cet appartement est meublé (dans un style classique) d'un bureau, de chaises, d'un grand lit et d'une bibliothèque. Il est équipée d'une salle de bain. Des photos de l'équipage, du F.L.G. du capitaine ainsi que de divers explorateurs et militaires célèbres, sont accrochées aux murs. Elles ont été prises dans différents endroits du monde. Tutu est sur la plupart d'entre elles. Par contre, le Professeur Schlupp n'apparaît que sur celle prise dans les chaînes de l'Hymalaya alors qu'il cherchait « l'Abominable Homme des Neiges ». On peut voir également des photos des pyramides. Les livres traitent de l'aviation et de ses héros. Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il découvrira une ouverture dans le plafond (d'environ 1 m^2). Si les Investigateurs posent des questions à ce sujet, on leur répondra qu'il s'agit d'une trappe d'entretien. En réalité, elle rejoint la chambre de Tutu et se poursuit jusqu'à la pièce des aigles et des Byakhees. C'est un passage étroit dans lequel il faut ramper.

La chambre de Tutu :

Elle est meublée de la même façon que celle du capitaine. Quelques photos sont accrochées aux murs. Elles représentent principalement des paysages égyptiens. On aperçoit une peinture représentant Cléopatre et Marc-Antoine. Comme dans la pièce du capitaine, un Investigateur réussissant un Trouver Objet Caché, repèrera la trappe au plafond. Aucun membre du personnel ne laissera volontiers entrer un personnage. Le Livre des Morts est dans le dernier tiroir du bureau. Celui du dessus contient le Livre de Ani (que trouva Budge). Dans les autres tiroirs se trouvent des livres traitant des Dieux ainsi que des hiéroglyphes des Anciens Egyptiens (parmi eux, une traduction en allemand du « Livre des Morts » trouvé par Budge et des « DIEUX DE L'EGYPTE ANCIENNE »).

Les pièces des aigles et des Byakhees :

Au bout du couloir du second étage, on peut voir une porte (fermée) en métal. (Toutes les autres, à l'exception de la porte d'embarquement, sont en bois). Aucun Investigateur n'est autorisé à la franchir. On prétendra qu'elle mène à l'intérieur des réserves d'hydrogène, dont l'accès est interdit pendant le vol. Derrière la porte, le hall s'étend sur environ 200 mètres. Les aigles sont à tribord et les Byakhees à babord. En ouvrant la porte, les personnages se trouvent sur une terrasse située à 8 mètres du sol et à 2,50 mètres du plafond. En face d'eux, à 13 mètres de là, ils verront les portes extérieures du dirigeable. Elles sont de forme concave et vont du sol au plafond.

A gauche, un escalier descend dans la pièce. Sous le balcon, à 1,20 m du sol, on remarquera trois chevilles en bois auxquelles sont suspendues trois petites selles et trois harnais. (On ne peut les voir du balcon qu'en se penchant). Ces équipements permettent de chevaucher les aigles. Le sol est jonché de plumes. Plusieurs grandes jattes d'eau sont disposées çà et là.

La pièce des Byakhees est agencée de la même façon, mais les escaliers qui y mènent sont à droite. Les selles sont au même endroit. Les harnais sont plus longs. Cinq pierres rondes, noires, lisses et dures sont placées sous les chevilles. Elles sont difficiles à soulever, mais faciles à faire rouler. Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il découvrira que des touffes de poils d'un animal étrange jonchent le sol.

Les autres pièces — (Situées juste au-dessus des cabines des passagers) :

Le Mess de l'équipage, la cuisine, les salles de bains et les toilettes sont identiques à celles du 1er étage, mais plus spartiates. Notez qu'il y a une porte entre la salle de l'équipage et l'observatoire. Elle est toujours verrouillée. Chaque membre du personnel possède une clef mais sera peu disposé à l'ouvrir pour un Investigateur.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Leur rôle est prépondérant. Le dirigeable est la scène sur laquelle les Investigateurs et les personnages non-joueurs évoluent et agissent. Les personnages n'ont aucune chance de réussir s'ils n'entretiennent pas de relations étroites avec pratiquement tous les personnages non-joueurs. Le Gardien doit se souvenir que ceux-ci ne sont pas figés par les descriptions données ci-dessous. C'est à lui de les faire « vivre ». Leurs compétences sont absolument normales, sauf précision de l'auteur.

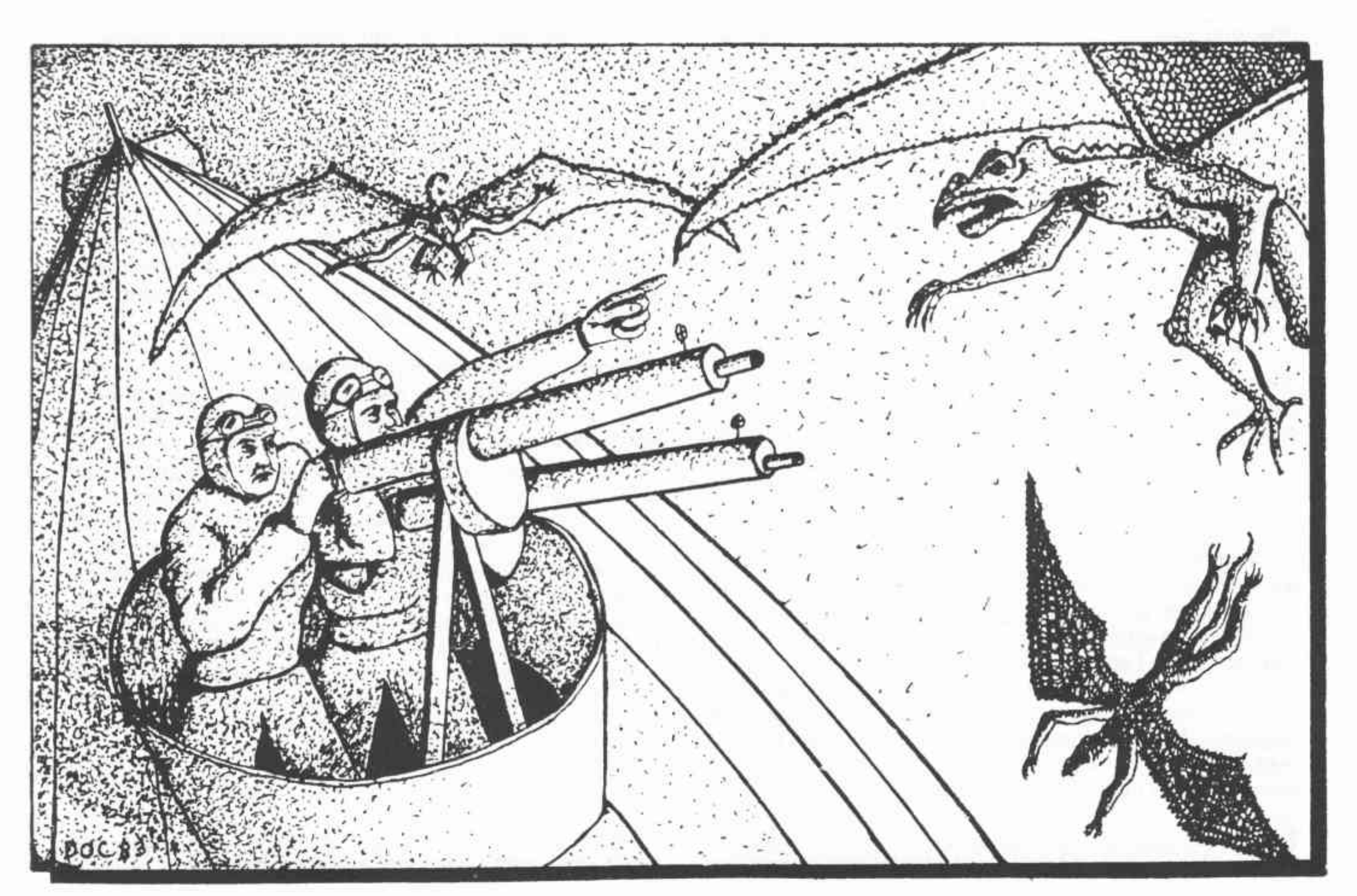
Le capitaine Gustav Von Rorck :

Il est le constructeur, le propriétaire et le commandant du FLG. Il y a quelques commanditaires privés, dont le plus important est le nouveau gouvernement allemand (NAZI), qui fit des donnations de 40 000 marks par an depuis 1927, en contrepartie desquelles il a demandé à ce que la Swastika (croix gammée) soit peinte sur le dirigeable. Ceci importuna peu Von Rorck dans la mesure où il n'avait pas d'opinion politique marquée.

Le capitaine pilotait déjà un dirigeable pendant la Guerre. Il en est d'ailleurs très fier. Il passa les années d'après-guerre à trouver les fonds nécessaires à la construction du FLG qui commença en 1926. Depuis le vol inaugural, il est peu descendu à terre et s'est peu soucié de ce qui s'y passait. A 53 ans, il est heureux de réaliser son rêve : utiliser son dirigeable pour aider l'homme dans sa recherche de la connaissance. Entre ses vols d'exploration, le ballon doit transporter des figures importantes du monde politique afin de payer les factures et faire face à des obligations d'ordre moral. Von Rorck ne répugne pas à faire ce travail car cela n'entâche pas son plaisir de voler. En fait, c'est un hôte attentionné et chaleureux. Homme d'honneur et de haute moralité, il ne tolérera aucun laisser-aller à bord et n'aura aucun scrupule à obliger les passagers à rester dans leur cabine s'ils ne sont pas capables de respecter le règlement en vigueur dans la salle à manger et au bar, ainsi que l'interdiction de fumer.

Tutu a sauvé la vie à Von Rorck alors qu'il était à bord d'un dirigeable en feu. Cela se passait à Londres, lors d'un raid de bombardement au cours de la guerre. Tutu, qui à l'époque était un homme d'équipage, tira Von Rorck du zeppelin en feu et le ramena à Kiel, (en Allemagne) avec un voilier qu'il avait dérobé. Von Rorck doit sa réputation en grande partie à cette frasque, bien qu'il ait été inconscient la plupart du temps. En retour, il protège Tutu et il n'hésitera pas à mettre sa vie en danger pour le sauver.

Von Rorck est un homme grand et soigné à qui son uniforme bleu ciel donne une silhouette élégante. C'est un homme très sûr de lui et à qui tout semble réussir.



De lui, les personnages peuvent découvrir les éléments suivants au cours de la conversation :

1. Tutu séjourna en Egypte pendant la construction du Fritz, c'est-à-dire de 1926 à 1928.

2. La véritable façon dont Tutu sauva la vie à Von Rorck. (voir ci-dessus).

3. Tutu a manqué les deux dernières traversées de l'Atlantique car il voulait visiter les musées de Londres et de New York. (le Gardien peut noter que cela correspond à la période du 18 mars au 1er avril). Il est monté à bord ce matin.

4. Le Professeur Schlupp s'est servi du Fritz pour explorer les chaines de l'Hymalaya de septembre à novembre, en 1930. Le capitaine considère la recherche de « l'Abominable Homme des Neiges » comme une idée extravagante mais enrichissante au niveau personnel. En outre, il trouve qu'à son goût le Professeur Schlupp est trop versé dans la politique.

5. Le professeur Schlupp est en état d'arrestation pour trahison. Ceci est une affaire d'Etat et ne concerne pas le Fritz.

Les caractéristiques de Von Rorck :

FOR : 14 CON : 13 TAI : 12 DEX : 14 APP : 14
SAN : 50 INT : 14 POU : 10 EDU : 16

Compétences : Piloter un dirigeable : 85 %. Astronomie : 70 %. Eloquence : 70 %.

Armes : pistolet automatique de calibre 9 mm. Tir 40 %. Il peut tirer deux fois par round et fait ID8 + 2 points de dommage. (Von Rorck porte toujours cette arme). Coups de pieds, poing, etc..ayant un pourcentage normal. Bonus aux dommages : ID6. Epée : 30 % de toucher. ID6 + 1 aux dommages.

Tutu :

Ce petit homme est le maître d'équipage du Fritz. Pendant la soirée, il joue du piano dans la salle à manger tandis que sa femme l'accompagne en chantant. Il accueille les passagers avec le capitaine. On peut lui faire confiance et faire appel à lui se l'on a besoin de quoi que ce soit. Après le vol, les gens intéressés peuvent visiter le dirigeable en sa compagnie. Il pimente ses récits d'anecdotes à propos de vols mémorables et de passagers célèbres. Il est toujours présent au moment des repas. Généralement, il se promène dans le dirigeable pendant la journée et est prêt à satisfaire le moindre désir des passagers. Il n'a de compte à rendre qu'au capitaine.

Les rapports entre Von Rorck et Tutu sont excellents d'un point de vue professionnel. Cependant, il n'en est pas de même en ce qui concerne les relations privées. Cela s'explique par le fait que le Fritz est leur seul centre d'intérêt commun. Pour Tutu, le Fritz est un moyen de parvenir à ses fins. Il est bien évident que Von Rorck n'apprécie guère la présence des Aigles et des Byakhees à bord de son dirigeable. Mais il lui importe peu de connaitre les raisons pour lesquelles ils sont là. Il considère cela comme une faveur envers l'homme qui lui a sauvé la vie.

Tutu a une peur panique de la mort, surtout depuis la catastrophe survenue à Londres. Il a longtemps cherché les moyens d'éviter cette fin pourtant inéluctable. Les traductions du Livre de Ani effectuées par Budge, lui donnèrent l'impression d'avoir trouvé une solution à son problème, tout au moins meilleure que celle apportée par le Luthérisme. Il lui semblait que les Egyptiens circonvenaient la mort au lieu de s'y résigner.

Juste après la guerre, il gagna les rangs des chômeurs mécontents, à Munich. Errant dans les rues le jour, il s'enfermait pour lire la nuit. Ses connaissances sur l'occultisme lui firent rencontrer Dietrich Eckhart. Une grande amitié, bien que de courte durée, naquit entre eux et ce, jusqu'à la mort de Eckhart. Plus tard, les différents contacts qu'il avait eu au cours des expéditions de l'Hymalaya et du Pôle Sud s'avérèrent fructueuses pour lui ainsi que pour Von Rorck. En 1925, il commença à travailler pour le capitaine en cherchant les commanditaires nécessaires à la construction du Fritz. En même temps, il se consacra à l'étude de l'Ancienne Egypte, allant jusqu'à apprendre le langage des anciens, écrit et parlé. La fixation que les Egyptiens avaient pour le Soleil (qu'ils vénéraient comme un Dieu) et le Ciel, le fascinait littéralement. Aussi eût-il le sentiment que son association avec Von Rorck était un signe du destin. Cependant, il décida de le quitter. Il resta en Egypte de 1926 jusqu'en juin 1928, date à laquelle il réintégra le Fritz car ce dernier était prêt à appareiller.

Tutu était présent lors de l'excavation du Sphinx et entendit parler de la découverte du nouveau Livre des Morts. C'est lui qui tua Page et s'empara du papyrus. Le détective privé Pressley le suivait, mais il perdit sa trace quand Tutu rentra en Allemagne. Pressley retrouva Tutu le 18 mars 1933. Ce dernier prenait l'avion à Londres à destination de New York, juste après avoir volé le « Livre des Morts de Ani », l'après-midi précédent. Une fois aux Etats-Unis, il se dirigea vers Pine-Barrens pour attendre l'arrivée du Fritz. Pressley présuma, à tort, qu'il allait rejoindre le groupe du Professeur Schlupp. Cette erreur lui coûta la vie. Tutu l'assassina ce jour-là.

Tutu exerce un contrôle total sur les aigles et a le pouvoir d'invoquer les Byakhees. Ils obéissent à ses ordres. Il peut leur ordonner d'emporter sa femme, Von Rorck et lui-même loin du dirigeable. Il y a cinq aigles dans la pièce. Le Gardien peut déterminer leurs caractéristiques en consultant « Le Guide des années 20 », inclus dans la boîte de « l'Appel de Cthulhu ». Ils sont à bord depuis le début de l'aventure et y restent jusqu'à ce qu'ils soient relâchés.

Tutu peut invoquer les Byakhees après avoir fait rouler les cinq pierres se trouvant dans leur pièce de manière à les disposer en cercle, et commencer l'invocation en utilisant le sifflet (enchanté). Consultez les règles de « l'Appel de Cthulhu » pour déterminer les caractéristiques de chaque Byakhee répondant à l'appel. Rappelez-vous que même si la porte est fermée, un Byakhee pourra passer à travers et ira dans le cercle des pierres. Tout Byakhee, s'il répond à l'invocation, n'obéit qu'à Tutu. Les Byakhees sont utilisés en premier lieu pour fuir, mais ils peuvent attaquer des personnes s'ils sont affolés. En outre, les aigles attaqueront toutes les personnes non accompagnées de Tutu ou de Von Rorck. Leur pièce est assez grande pour qu'un aigle puisse voler. De ce fait, un personnage se trouvant sur la terrasse peut être attaqué.

Les caractéristiques de Tutu :

FOR : 14 CON : 9 TAI : 4 DEX :17 APP : 11
SAN : 80 INT : 16 POU : 16 EDU : 10

Compétences : Lire/écrire les hiéroglyphes : 80 %. Parler l'anglais : 60 %. Sauter : 70 %. Occultisme : 40 %. Jouer du piano : 75 %. Invoquer un Byakhee : 55 %.

Armes : révolver calibre 22. Tir : 30 %, 2 fois par round ; 1D6 de dommage ; toujours porté. Canif : 70 % ; 1D3 de dommage ; toujours porté. Coups de pieds : 60 %. Coups de poing : pourcentage normal. Grâce à sa DEXTÉRITÉ importante (17), Tutu peut se battre à coups de pied ou avec les poings (mais pas en même temps) 2 fois par round.

Madame Tutu :

Elle est la cuisinière et la chanteuse à bord du Fritz. Elle est un véritable cordon bleu. De plus, la cuisine est très bien équipée. En 1926, elle était étudiante en archéologie au Caire. C'est là qu'elle fit la connaissance de Tutu. Comme ils avaient des goûts communs, ils décidèrent de se marier peu de temps après. Elle a consacré une grande part de ses études à l'occultisme, tel qu'il était pratiqué dans les temps anciens. Elle connaissait le rituel à accomplir pour invoquer les Byakhees, et l'apprit à Tutu. (En fait, c'est un Byakhee qui enleva l'infortuné Monsieur Page).

Madame Tutu connaissait également un sort grâce auquel elle pouvait entrer dans les rêves d'une personne endormie (telle une succube). Elle l'utilisera sur un Investigateur si elle se rend compte qu'il veut prendre le papyrus. Ce rêve restera longtemps gravé dans la mémoire de celui-ci. (Le Gardien ne doit le raconter qu'en temps voulu). Voici ce qu'il vivra pendant son sommeil :

« Une grande femme musclée, vêtue d'une aube entre dans votre chambre. Ses yeux fixent les vôtres sans ciller. Avant que vous puissiez réagir, vous sentez l'étau de ses mains sur votre cou. Si vous luttez, vous vous rendez compte que vos bras et vos jambes passent à travers son corps. Vous ne pouvez échapper à son étreinte. Son visage est tout près du vôtre. Ses yeux noirs vous transpercent, et vous frissonnez de peur. Elle vous dit : « Cherchez ce qui n'est pas à vous, et la mort cherchez ». Elle répète cette phrase sans cesse. Vous ne pouvez pas respirer, vous ne pouvez pas crier. Vous êtes en train de mourir ».

L'Investigateur se réveillera en sursaut, étonné d'être encore en vie. Il perdra deux points de CONstitution et deux points de SANté mentale. A partir de ce moment, il aura peur de s'endormir. Le Gardien devra choisir lequel des Investigateurs sera victime de ce cauchemar. Si tout le groupe est en train de dormir, choisissez celui qui a le POUvoir le plus faible. Mais s'il faut choisir entre deux Investigateurs de POUvoir identique, une confrontation (POU contre POU) peut animer le scénario. Après avoir lancé le sort, Madame Tutu devra se reposer environ 8 heures car elle sera très affaiblie. (Elle dépense un point de POUvoir chaque fois qu'elle utilise ce sort).

Madame Tutu prendra le commandement du dirigable s'il arrive quelque chose à son mari ou à Von Rorck. L'équipage lui obéira. Si Tutu est assassiné, elle cherchera à le venger par n'importe quel moyen. Leurs rêves se sont envolés, alors pourquoi continuer à vivre ?

Les caractéristiques de Madame Tutu :

FOR : 10 CON : 7 TAI : 4 DEX : 14 APP : 12
SAN : 75 INT : 12 POU : 15 EDU : 14

Compétences : Archéologie : 65 %. Faire la cuisine : 75 %. Chanter : 80 %. Parler l'anglais : 70 %. Occultisme : 50 %.

Armes : — 1D6 de pénalité aux dommages. Coups de pied : 40 %.

L'équipage :

Il est composé du lieutenant Nike et de 10 hommes d'équipage. Nike est le médecin et l'administrateur du Fritz. Il a sa propre chambre dans les quartiers de l'équipage. Il n'a pour tout matériel médical, qu'une simple trousse. (Les passagers doivent attendre l'atterrissage du dirigeable en cas de problème grave).

En plus de 9 techniciens, 4 hommes sont affectés à différents services : un travaille dans la salle à manger, en tant que maître d'hôtel, un autre à l'Observatoire, et deux sont serveurs pendant les repas. Ce sont les hommes qui ont le plus de contact avec les passagers. Ils sont toujours à leur poste sauf entre 6 heures et 10 heures du matin. Le reste de l'équipage travaille dans la salle des radios, et sur le pont. Deux pilotes suffisent pour diriger le Fritz, et un seul homme suffit pour faire fonctionner la radio.

Les membres de l'équipage sont polis, mais peu bavards. Ils sont très efficaces. Lorsqu'ils ne travaillent pas, ils sont dans leurs quartiers. Tout personnage, rencontrant un employé du dirigeable, le trouvera très compétent dans sa sphère d'activité. Il n'est pas utile que le Gardien détermine les caractéristiques de tous les membres de l'équipage. Mais il est certain que le lieutenant, le maître d'hôtel et l'employé à l'Observatoire doivent être étoffés, dans la mesure où ils ont des rapports fréquents avec les personnages. Le poste qu'ils occupent a sûrement une influence sur leur comportement. Le maître d'hôtel, par exemple, devra être connaisseur en vins et spiritueux. Il sera certainement le membre le plus mondain de l'équipage.

Tous les hommes d'équipage peuvent être armés de matraques et d'un pistolet automatique (d'un calibre de 9 mm). Chacun a ses armes dans sa chambre. Ils ont tous des capacités moyennes à s'en servir, à l'exception de Nike qui a 30 % au tir (au pistolet).
L'ordre hiérarchique est le suivant : Von Rorck, Tutu, Madame Tutu, le lieutenant Nike. Les autres membres sont difficiles à classer dans la mesure où ils ont chacun leur spécialité.

Les Allemands :

Le Professeur Schlupp ainsi que le lieutenant Von Beernut et les sergents Schultze sont là pour brouiller les pistes. Il n'est donc pas nécessaire de tirer leurs caractéristiques aux dés. Cependant, pour être efficaces, ils doivent être bien joués par le Gardien.

Le Professeur Schlupp est effectivement un anthropologue peu ordinaire. Il a consacré toute sa vie à rechercher des créatures de taille exceptionnelle. Il a également publié beaucoup d'ouvrages concernant ses explorations et ses trouvailles (certes peu nombreuses). Malheureusement, il a embrassé la cause du Bolchévisme et il a fait mention de ses convictions dans ses œuvres. A l'heure actuelle, il est en état d'arrestation pour trahison. Les notes de son prochain livre sont dans la grande caisse (que transportait un des lieutenants). Celle-ci est dans la chambre qu'il partage avec Von Beernut.

Le lieutenant Von Beernut est un SA (section d'assaut) et non pas un soldat appartenant au Reichswehr (l'armée régulière). Ses actes sont en accord absolu avec son

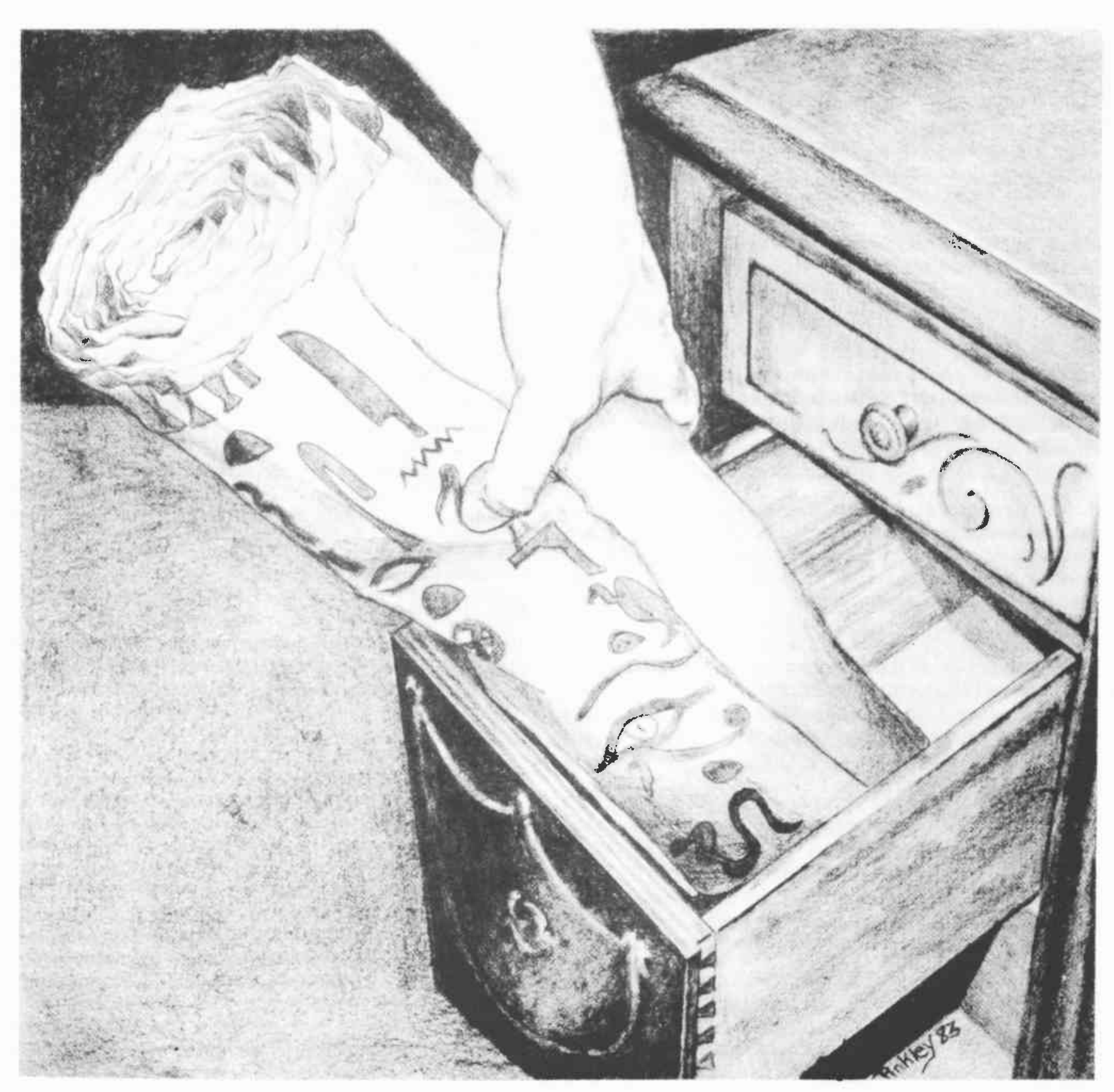
idéologie. Sur sa demande, lui et le Professeur Schlupp logent dans la chambre nº 1. Ce dernier est allongé sur la couchette du bas. Il est ligoté. Le lieutenant ne quitte jamais la chambre (sauf pour répondre à un appel de la nature). Les repas sont servis par un employé. Von Beernut n'ouvre la porte qu'au personnel du dirigeable et aux sergents Schultze. Il a un pistolet automatique (calibre 9 mm, 45 % de compétence). Il n'hésitera pas à s'en servir.

Les deux sergents, Eric et Stefan Schultze sont de forte corpulence. Ils sont presque impotents. Ils montent la garde à tour de rôle pendant 4 heures, devant la chambre (nº 1). Ils sont jumeaux. Tous deux ont une dévotion inébranlable envers leur devoir (et ils sont amusants à jouer). Ce ne sont pas les plus malins à bord du dirigeable. Cependant leur ruse paysanne peut les sauver de pratiquement toutes les situations délicates (sauf s'ils rencontrent des gens vraiment subtils). Si par exemple, on essaie de les amadouer en leur offrant une bière ou par un autre moyen, ils ne réagiront pas.

Mais celui qui a fait l'objet d'une telle manœuvre se méfiera désormais du personnage qui a tenté de le distraire de son devoir. Ils bloqueront l'accès de la cabine avec la masse imposante de leur corps, mais ils ne sont pas armés, et n'attaqueront que s'ils sont agressés.

Ils logent dans une des cabines de l'équipage. Celui qui n'est pas de service sera toujours trouvé là en train de dormir ou au mess en train de manger.

NOTE : bien que Von Rorck n'ait pas vraiment de goût pour la politique, il donnera son appui aux deux sergents pendant le vol. N'oubliez pas que ce sont des agents du Gouvernement allemand.



LES PASSAGERS (non-joueurs)

Il y a 10 cabines « doubles » sur le FLG. 20 passagers peuvent donc y vivre. Le nombre est réduit à 18, puisque la chambre nº 1 est occupée par le Professeur Schlupp et le lieutenant Von Beernut. Si l'on tient compte des Investigateurs, 10 à 16 places sont disponibles. Celles-ci correspondent au nombre de passagers (non-joueurs). Ces derniers peuvent être aussi importants ou insignifiants que le Gardien le désire. Leur présence est d'ailleurs une bonne occasion de développer des pistes secondaires, même fausses, si l'on souhaite compliquer l'aventure. Les non-joueurs peuvent tout simplement faire partie du décor, si l'on préfère la facilité, ou si l'on veut écourter le temps de jeu. Les passagers peuvent être logés dans des chambres « simples », en achetant deux billets, ce qui revient très cher. De toute évidence, au prix où sont les billets (450 $ pour un aller simple), cette possibilité n'est à la portée que de personnages fortunés.

Une liste de passagers non-joueurs assortie d'une courte description est donnée ci-dessous. Des petites intrigues y sont également mises en évidence. Le Gardien doit toujours avoir en mémoire que les passagers non-joueurs seront recherchés par les Investigateurs pour obtenir des informations et, le cas échéant, de l'aide. Les Investigateurs qui embarquent à bord du dirigeable ne connaîtront personne. Immanquablement, ils essaieront de parler à tout le monde afin d'obtenir des « tuyaux » ou simplement pour découvrir qui est un ami et qui est un ennemi.

LISTE DES PASSAGERS (description succinte)

Chambre nº 1 : Lieutenant Von Beernut et Professeur Schlupp.

Chambre nº 2 : Monsieur et Madame Bernard Lush : un banquier et sa femme en voyage pour leur seconde lune de miel. Ils projettent de faire le tour de l'Europe.

Chambre nº 3 : Le colonel Victor Schultze et Victor Schultze II. Un officier allemand à la retraite et son fils rentrant en Allemagne après avoir assisté à une conférence sur le désarmement.

Chambre nº 4 : Monsieur Arthur Wellington et Monsieur John Steele : Investigateurs.

Chambre nº 5 : Mademoiselle Millie Borne et Mademoiselle Kitty Sark : deux femmes appartenant à de riches familles. Elles s'ennuient et se rendent en Europe en espérant « vivre l'aventure ».

Chambre nº 6 : Monsieur Rosario Amore : il prétend être un riche industriel italien. A l'heure actuelle, il est l'amant de Madame Andrew Ironmaster. C'est elle qui a payé la réservation de la chambre.

Chambre nº 7 : Monsieur Roland Springs et Louis Preston : Investigateurs.

Chambre nº 8 : Monsieur Fly Burrito et Monsieur Alexander Arrian : Investigateurs.

Chambre nº 9 : Madame Andrew Ironmaster, femme de Andrew Ironmaster, puissant industriel dont l'acierie est installée à Chicago. Elle a l'intention de visiter l'Italie en compagnie de son amant.

Chambre nº 10 : Chick Narles et Ben Bond, deux détectives privés, engagés par Andrew Ironmaster pour prendre en filature sa femme et son amant. Ils prétendent aller revoir les champs de bataille où ils ont combattu pendant la guerre.

Lorsque le Gardien établira la liste des passagers, il ne devra pas ajouter trop de détails afin de ne pas surcharger les Investigateurs de travail. Une fausse piste est tout à fait suffisante pour les dérouter. La présence d'autres détectives privés troublera bon nombre de joueurs.

LES INVESTIGATEURS

En principe, tout personnage devrait pouvoir jouer un des scénarios. Malheureusement, des compétences particulières sont nécessaires pour mener l'enquête à terme. « Sur les ailes de la folie » demande l'intervention de plusieurs types de personnages. Commanger, quand il a envoyé le télégramme, savait qu'il aurait besoin d'un groupe de personnes pouvant accomplir plusieurs tâches importantes.
Un personnage au moins doit être capable de vérifier l'authenticité de tout papyrus trouvé. (Ceci relève de la compétence d'un Egyptologue).
De plus, l'expérience a montré que le rouleau, s'il est trouvé, doit être scrupuleusement protégé. (Là, un détective privé est indispensable).
Enfin, Commanger a sollicité les services d'un pilote.

Dans l'esprit de Commanger, le groupe d'Investigateurs doit donc être formé des spécialistes suivants : 1 égyptologue, 2 détectives privés et 1 aviateur. Le Gardien peut composer le reste de l'équipe avec n'importe quel type de personnage. Cependant, il serait bon qu'il s'inspire des personnages décrits ci-dessus. Deux égyptologues sont plus rapides et souvent plus précis qu'un seul.

Quelques exemples de personnages :

1. Arthur Saleton, 47 ans. Antiquaire. Américain. Professeur d'archéologie à l'université de Chicago.
Compétences : Lire/écrire les hiéroglyphes : 60 %. Lire/écrire l'allemand : 30 %. Archéologie : 55 %. Histoire : 30 %.

2. John Derry. 31 ans. Détective Privé. Américain. Education : 11. Caporal au cours de la Première Guerre Mondiale.
Compétences : Parler l'allemand : 30 %. Premiers Soins : 55 %. Trouver Objet Caché : 45 %. Baratin : 55 %. Coups de poing : 60 %. Bonus au dommage : 1D6.

3. Bert Cortney. 38 ans. Aviateur. Anglais. Licencié ès-Lettres. Il a effectué ses études au Collège Swarthmore et a été pilote dans la Royale Air Force.
Compétences : Lire/écrire l'allemand : 20 %. Parler l'allemand : 10 %. Premiers Soins : 55.%. Dessiner une carte : 45 %. Trouver Objet Caché : 35 %. Mécanique : 50 %. Electricité : 40 %. Piloter un avion : 75 %.
Armes : révolver calibre 45 : 35 %.

Les descriptions ci-dessus sont des propositions. Il n'est donc pas obligatoire de les respecter. La composition du groupe est laissée au libre choix du Gardien. Cependant, une équipe de plus de 6 joueurs sera difficile à diriger.

CONSEILS A L'INTENTION DU GARDIEN

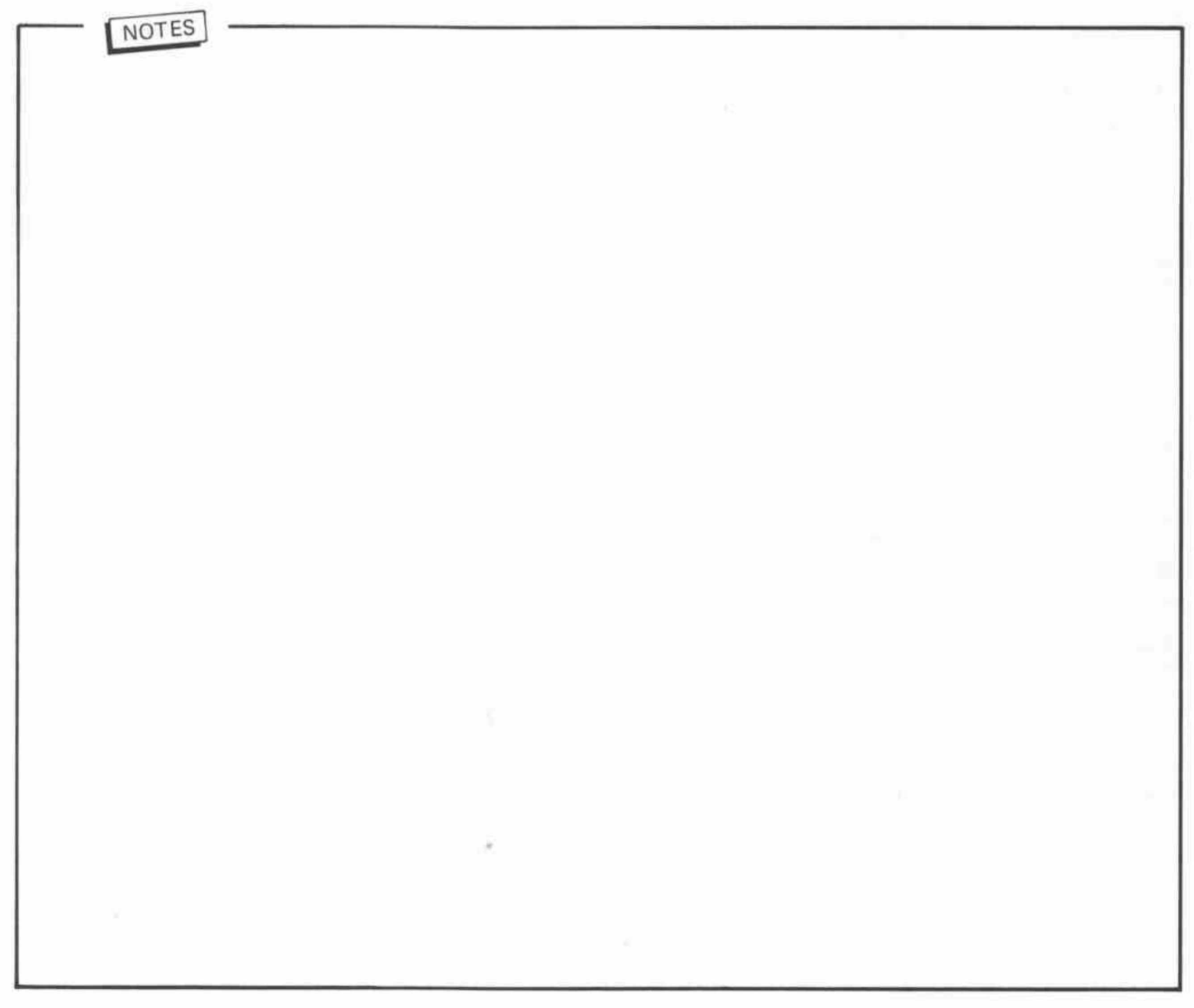
« Sur les ailes de la folie » est une aventure conçue pour divertir. Le 1er jour, (c'est-à-dire le 1er avril), le Gardien aura beaucoup à faire avec les personnages. Ils visiteront les lieux et feront connaissance les uns avec les autres. Sachez rendre l'atmosphère agréable et, pourquoi pas, ajouter une touche de gaieté au jeu. N'hésitez pas à faire intervenir les non-joueurs pour y parvenir. Même le plus sérieux des Investigateurs sera prêt à badiner un peu.

Finalement, ils voudront peut-être se mettre au travail. C'est là que la tâche du Gardien commencera. Les Investigateurs opèreront en solo ou par deux, essayant de parler à quelqu'un ou de se faufiler dans les quartiers de l'équipage. Laissez les actions individuelles se faire en concordance avec ceux qui travaillent à deux. (L'aventure gagnera en intérêt et en réalisme si le nombre de joueurs est limité). Ne laissez pas un groupe aller dîner alors qu'un autre vient de finir de déjeuner.

Le Gardien doit être conscient de la grande marge de liberté avec laquelle les Personnages Non-joueurs peuvent être dirigés. Si les Investigateurs veulent affronter Von Beernut, laissez un des membres de l'équipage sous entendre quelque chose qui finira par les faire douter de leur plan. Le Gardien ne peut malheureusement pas conduire les joueurs à la victoire. Cependant il peut leur donner des indications pour les mettre sur la bonne voie en manœuvrant bien les non-joueurs. Enfin, ce sont les joueurs qui doivent agir et travailler pour atteindre leur but. Un plan bien conçu et mené discrètement sera efficace. Une attaque armée, lancée par un groupe impatient et frustré échouera et, concrètement, signifiera la destruction totale du dirigeable ainsi que la mort de ceux qui sont à bord. (La plus grande partie du vol s'effectue au-dessus de l'Atlantique). Les chances de survivre à l'incendie sont infimes. Celles d'être secouru après le crash ne le sont pas moins. Demandez à Von Rorck !!!

Enfin, avant de commencer la partie, le Gardien devrait insister sur la nature instable des 1,4 million de mètres cubes d'hydrogène qui se trouvent au-dessus de l'habitacle. La plupart des zeppelins se sont embrasés en moins d'une minute. L'auteur a voulu, en choisissant un dirigeable comme lieu d'action, mettre un frein aux « arsenaux ambulants » qu'étaient devenus certains Investigateurs. Cela ne veut pas dire qu'il n'est pas possible de tirer un coup de feu à bord du dirigeable, mais un tel tir doit être bien contrôlé. Peu importe l'habileté du personnage qui tire, tout le monde peut commettre une maladresse, et l'une des directions vers laquelle un coup maladroit peut partir est le haut...

FIN



LE VAISSEAU FANTÔME

de Ed Wimble

Que mugissent vents et flots !
Pour nos voiles, nul repos !
Satan même les tissa !
Nul orage n'y mordra.
Ah ! Hiva ! Ah ! Rien n'y fera !

Wagner

INTRODUCTION

Il y a longtemps, dans l'oasis de Siwa en Egypte, un étrange et merveilleux joyau était le point focal de l'Oracle d'Ammon, connu chez les Grecs sous le nom de « l'Oeil de Zeus ». Il était d'un intérêt immense dans l'ancien monde. Alexandre le Grand lui-même le consulta avant de mener son armée vers l'Orient. Il se produisit alors une chose étrange. En effet, après avoir consulté d'Oracle. Alexandre commença à se prendre pour un Dieu.

Plus tard, au temps des Diadoques, (c'est-à-dire des successeurs) des brigands, travaillant à la solde d'Antigone, profanèrent l'Oracle et s'enfuirent avec le joyau, pensant qu'il était la clé du génie d'Alexandre. Mais, à partir de là, Antigone ne connut que la malchance. Pendant la fatale bataille d'Ipsos (301 avant Jésus-Christ), la pierre passa de ses mains à celles de Seleucos. Quand celui-ci fut assassiné, le joyau revint de droit à son fils, Antiochos 1er. Puis les Seleucides commencèrent à subir de nombreuses défaites, dont la plus tragique fut celle de Magnésie en 190 avant J.-C. La pierre resta entre les mains des Seleucides jusqu'au règne d'Antiochos VIII, en 129 avant J.-C., date à laquelle elle fut perdue lors du désastre d'Ektabana. Phraates, le vainqueur, donna le joyau à Artaban 1er qui fut tué au cours de la bataille contre les Tochari. La gemme passa aux mains des Scythes. Ils furent contraints, à cause des expansions du Yueh Chih, d'émigrer vers le sud et de se fixer au Pendjab. Durant les années qui suivirent, ce pays devint le théâtre d'affrontements sanglants entre des tribus opposées. Après l'une des innombrables batailles, vers 50 avant J.-C., le joyau fut offert au roi Andhra de Vikramaditya comme présent de guerre. Vers 230 après J.-C., la famille Pallava considéra la Dynastie des Andhras comme la propriétaire du joyau. Elle fut également reconnue comme telle par la Dynastie Gupta. Finalement, la gemme disparut pendant les périodes de troubles que traversèrent les Principautés indiennes, pour n'être retrouvées qu'après les invasions de Tamerlane en 1399. Elle resta à Bombay jusqu'au milieu du XVIIe siècle. A ce moment-là, elle fut, selon toute vraisemblance, perdue à jamais au cours d'une des révoltes des Marathas.

II

1646 : Le navire hollandais qui fait le service des Indes Orientales, appelé DE THETIS, est ancré à l'extérieur du port de Bombay. La violence fait rage dans les rues. Des flots d'insurgés abattent les barricades les unes après les autres. Bientôt, même le bassin du port est envahi. Au milieu des cris de rage, un marin est littéralement tiré de son bateau et roué de coups de poings. Ses compagnons coupent les cordes d'amarrage et espèrent que la dérive tragique de leur navire les mettra assez vite hors d'atteinte de la rébellion. De nombreux autres bateaux ancrés dans le port font la même manœuvre. Malheureusement, certains n'arrivent pas à échapper à la foule en délire. Volkser, le second du DE THETIS, regarde le massacre à la longue vue. Il a reçu l'ordre d'attendre et de guetter le signal. Tout en restant sous l'abri que leur procure le grément, l'équipage du navire tend le cou. « Une tache, je serai une tache parmi la foule », a dit le capitaine Vanderdecken. Les deux chaloupes du navire sont à mi-chemin du DE THETIS et des quais. Leurs canons à pivot sont prêts à tirer.

Un changement de vent refoule la fumée de la cité en flamme vers la baie, affaiblissant la vue de Volkser. Le feu a gagné un des vaisseaux encore amarré au quai. Il n'y prête pas attention. « Là, sur la jetée ! » crie quelqu'un. Volkser se retourne, et voit le reflet d'une lumière miroitante. Il ordonne à ses hommes de ramer jusqu'au quai. Alors qu'ils en approchent, une silhouette se détache de la foule. Elle est vêtue à la façon d'un indigène de ce pays, et, dans l'espace d'une seconde, Volkser pense s'être trompé. Mais un instant plus tard, plusieurs silhouettes émergent de la foule enragée et se lancent à sa poursuite. Vanderdecken plonge dans la baie et se met à nager frénétiquement. Les canons à pivot tirent et tiennent en respect ceux qui voudraient tuer le capitaine. Vanderdecken est hissé hors de l'eau par son équipage. Il se sent soulagé d'être parmi eux. Durant le bref retour au DE THETIS, il porte un long et dernier regard sur les ruines de Bombay.

III

Le DE THETIS, appelé ainsi par son constructeur Floren Kurster, doit son nom à la Néreide qui était la mère d'Achille. A l'occasion du voyage inaugural, Kurster décida que le fiancé de sa fille, Hagen Vanderdecken, le dirigerait. C'était un homme plein d'esprit et qui avait de l'expérience. Il avait connu des revers de fortune et était très endetté. Malheureusement pour tout le monde, cela signifiait que

Vanderdecken ne pouvait épouser sa promise. Il ne disposait pas d'une dot équivalente à la sienne. Cependant, Kurster trouva le moyen d'engager Vanderdecken. Ayant eu connaissance des bonnes intentions de Kurster, il saisi l'opportunité avec joie. Il était alors âgé de 38 ans. Il devrait avoir 40 ans à la fin du voyage.

IV

RÉCIT (recherche)

1928 : Dans tous les grands journaux du monde entier, des titres flamboyants annoncent un nouvel âge pour l'humanité : le vol transcontinental en dirigeable.

Limité par les traités de 1919, les Génies allemands durent attendre jusqu'en 1925 pour que les constructeurs puissent mettre en pratique leurs plans et leurs théories. Finalement, l'Allemagne construisit un vaisseau rigide d'un type que nul au monde n'avait vu auparavant. Luxe et rapidité n'avaient jamais été aussi bien égalés. « Le Grand Electeur » fut le premier des nouveaux projets à sortir des hangars. Ce « Léviathan » argenté, plus grand qu'aucune autre construction connue, (excepté peut-être les pyramides elles-mêmes), survola langoureusement villes et campagnes. Une nation vaincue, déchirée par un conflit civil et écrasée par une inflation incroyable, se tourna alors vers le ciel. « Voyez » crièrent-ils, « l'Allemagne vole ». Mais tout comme le pays, le zeppelin n'avait besoin que de la plus frêle étincelle, du plus petit incident pour s'embraser et ressembler à l'enfer lui-même.

V

CARNET DE BORD DU DE THETIS
Le 17 janvier 1647

Tôt ce matin, nous avons fini de charger l'eau et les provisions nécessaires pour notre voyage de retour. La violence, dont j'ai parlé précédemment dans ce journal, faisait toujours rage dans les rues, et nous pouvions entendre les détonations de pièces d'artillerie dans les quartiers voisins. Quand il fut clair qu'il nous faudrait encore une heure pour achever notre besogne, je décidai de confier la direction du navire à Volkser, le second, pour aller chercher le Pasteur Kleinman afin d'obtenir sa bénédiction. (Comme je l'ai déjà précisé plus haut, il est missionnaire.) Je voulais essayer de le dissuader de rester dans cet horrible pays en des temps aussi troublés. Je donnais l'ordre à Volkser d'éloigner le bateau du rivage au moindre signe de danger, et de tenir les chaloupes prêtes à me recueillir lors de mon retour. Lorsque je vis le Pasteur Kleinman, je compris qu'il n'était pas prêt à partir. En fait, il était agenouillé au milieu de la rue et priait. Un groupe de gens l'entourait. A moins de 300 mètres de là, une barricade était sur le point de tomber. Je pris l'initiative de l'interrompre, et lui expliquait qu'il serait sain et sauf avec nous. Je lui promis même de l'emmener dans un autre coin de l'Inde si tel était son désir. La barricade céda à ce moment-là et un flot de païens déferla sur nous. Ce fut la dernière fois que je vis le bon pasteur. Cependant, mes propres ennuis ne faisaient que commencer. La foule avait barré le sentier que j'empruntais habituellement pour aller à la baie, et je fus contraint de trouver mon chemin à travers d'étranges rues que je n'avais pas l'habitude de parcourir. Tout faux pas pouvait me conduire à ma perte, et, étant donné la situation, je dû m'approprier le costume d'un habitant du village une fois arrivé aux quais grouillants de manifestants. (L'homme à qui je pris les vêtements n'avait plus besoin de se soucier des événements de ce monde). Je fus grandement soulagé de voir que Volkser avait suivi mes instructions et que les chaloupes se tenaient à l'écart, attendant mon retour. Le hasard voulu que je décide d'aller à leur rencontre à mi-chemin, en longeant le quai. Une fois sains et saufs à bord du DE THETIS, nous observâmes l'incendie jusqu'à ce que les projections de débris enflammes rendent l'endroit intenable.

VI

Quand la Compagnie Aérienne DELAG commença à transporter des passagers en 1910, c'était ceux qui rêvaient d'un service transatlantique. Chaque zeppelin était mieux construit et plus grand que le précédent. Finalement, il s'avéra que le rêve pouvait devenir réalité. Si la guerre n'avait pas éclaté, une ligne transocéanique aurait pu exister dès 1920. Cependant, sur les 123 dirigeables construits par l'Allemagne pendant la guerre, 79 furent détruits par l'ennemi ou périrent accidentellement et près de 40 % des équipages fut perdu. Aucun des zeppelins qui échappèrent au désastre (de la guerre) ne restèrent en Allemagne. Ils furent considérés par les Alliés comme des « prises de guerre » ou furent détruits par leurs équipages insoumis qui voulaient échapper à ce sort. Ensuite, le Traité de Versailles exigea que la capacité en gaz des futurs dirigeables allemands à utilisation commerciale soit réduite à 330 000 mètres cubes, éliminant de ce fait les projets les plus ambitieux. Ce ne fut qu'en 1925, que le Traité de Locarno abolit cette restriction. La Compagnie Zeppelin commença immédiatement à travailler sur les plans de Ludwig Durr. Un programme, appelé « l'emprunt Zeppelin-Eckner » fut mis au point pour réunir des fonds (dans le but de trouver assez de capitaux privés) nécessaires à la construction de deux nouveaux dirigeables : Der Graf Zeppelin (le Comte Zeppelin) et Der Grosse Kurfürst (Le Grand Electeur). Une entreprise similaire dirigée parallèlement par le fameux capitaine Gustav Von Rorck avait tout juste vu le jour. Son vaisseau « Le Frédéric Le Grand » détenait le record du plus grand dirigeable jamais construit, jusqu'au lancement de l'infortuné Hindenburg. « Le Comte Zeppelin » fut le premier à sortir de son hangar, le 18 septembre 1928 (on avait provisoirement arrêté la construction de « l'Electeur » afin de terminer le « Comte »).
Le 11 octobre 1928, le « Comte » traversa l'Atlantique, avec à son bord de nombreux passagers. Grâce à un soutien enthousiaste, « L'Electeur » en fit de même, établissant ainsi la première ligne régulière au-dessus de l'Atlantique par Dirigeable.

VII

RÉCIT
Le 19 juin 1929 — Aéroport de Newark, New Jersey

Un groupe de gens anxieux monte à bord d'un avion. Quelques instants plus tard, ils volent et peuvent voir le paysage vert et insipide défiler au-dessous. C'est le baptême de l'air pour la plupart d'entre eux. Le bruit des machines, le « frémissement » occasionnel provoqué par le rouli de l'avion, tout le voyage est un compromis judicieux entre la gravité et l'aérodynamisme. New Jersey : des forêts de pins, des étendues sablonneuses, la fumée émanant des cheminées des usines indiquant une industrie florissante. « Mais regardez » dit quelqu'un tandis que l'avion vire vers la gauche. « Déjà ? » demande une femme à son mari. Au-dessous d'eux, l'énorme lépidoptère d'argent attend : la

chose la plus gigantesque que beaucoup parmi eux ont jamais vue ! L'avion décrit des cercles autour de la station aéro-navale de Lakehurst tandis qu'il effectue son approche.

VIII

Les paragraphes suivants traitent des événements qui se sont déroulés pendant les trois dernières semaines. Ils relatent aussi des faits inscrits dans le carnet de bord ainsi que d'autres éléments que Vanderdecken n'a pas rédigés.

Le DE THETIS arriva au port de Bombay le 27 décembre 1646. Après avoir passé 250 jours en mer, Vanderdecken chercha le réconfort que seul un ami du pays pouvait lui apporter, et contacta le pasteur Kleinman. Ce dernier, cependant, accordait peu d'importance aux histoires de mer racontées dans un carnet de bord, et encore moins à l'intérêt qu'elles avaient aux yeux d'un marin. Il était, en réalité un des grands « tyrans » de ce pays très exploité. Ce dont il ne pouvait faire légalement le commerce, il le volait et le faisait passer en fraude. Tandis que la rébellion couvait parmi les Marathes, et que la crainte gagnait les habitants, (bien que la ville ne soit pas encore en état de siège) le capitaine se trouva impliqué dans une histoire sordide de tombeau vénéré situé dans un endroit sinistrement connu à Bombay sous le nom de « La Cité des Morts ».

Marchands et navigateurs européens racontaient que des richesses fabuleuses étaient enfouies dans cette partie de la ville. Mais les catacombes étaient bien gardées par les bandits et les superstitions. Quelques-uns, parmi les voleurs les plus notoires, disaient s'être fait leur réputation parce qu'ils avaient pillés quelques-uns des tombeaux les moins importants. L'un de ces voleurs était membre de l'entourage de Kleinman.

La révolte et les brèches ouvertes dans les murs de la cité aidèrent Kleinman et sa clique dans leur plan. Ils agirent à l'insu des Marathes. Seul un de ces voleurs, Vanderdecken, réussit à gagner sain et sauf le DE THETIS et à repartir sur les mers calmes.

IX

RÉCIT

Au milieu d'une foule de journalistes, les employés de la Compagnie Zeppelin conduisent les hôtes quelque peu angoissés de l'avion à la petite plateforme d'embarquement située sous le vaisseau massif. Les passagers prennent brièvement la pose tandis que les reporters les photographient. Puis, un par un, ils empruntent la passerelle d'accès au dirigeable. Sur le seuil de la première porte, à leur droite, un homme imposant coiffé d'une casquette les accueille le sourire aux lèvres et les salue amicalement. Au bout de cette passerelle, on les guide vers la gauche. Ils entrent dans une pièce qui, de toute évidence, est la salle de restaurant. Ils rencontrent plusieurs hommes. Le premier d'entre eux est vêtu d'un uniforme de capitaine de la Compagnie aérienne allemande.

« Bonjour », dit-il, « je m'appelle Hans Pruess, je suis votre capitaine pour ce voyage. Voici mon second, Karl Eckhart » explique-t-il en présentant l'homme qui est à sa droite et qui porte également un uniforme bleu arborant les insignes de lieutenant. « Comment allez-vous ? » dit Eckhart, « le steward va prendre vos bagages et vous montrer vos cabines ». L'un des hommes vêtus de blanc s'approche et dit : « Veuillez me suivre ». Il conduit les personnages le long de l'étroit corridor qui mène à leur chambre. « S'il vous plaît » reprend-il avec un léger accent dans la voix, « installez-vous ici pendant les quinze prochaines minutes, jusqu'à ce que tous les passagers aient embarqué. Dans une heure, environ, lorsque nous serons à 650 mètres d'altitude, le capitaine s'adressera à tout le monde dans la salle de restaurant. Les toilettes pour les hommes sont à gauche, au bout du couloir. Avez-vous laissé vos allumettes ou briquets à la porte d'embarquement ? Merci, je vous souhaite un bon voyage ». A présent, les Investigateurs visitent leurs cabines. Elles sont un peu exigües. Si une personne voyage seule, il y a des chances qu'un compagnon de cabine soit déjà là et que les présentations soient faites (si l'employé ne s'en est pas déjà occupé). Si un des passagers regarde par la fenêtre, il verra ses bagages remorqués jusqu'à l'arrière du dirigeable. Après avoir attendu nerveusement quinze minutes, les Investigateurs rejoignent la plupart des autres passagers dans la salle de restaurant. A travers les panneaux de verre du dirigeable, on peut voir les membres du personnel de la station préparer la manœuvre de décollage. Cette agitation soudaine au-dehors incite les employés à faire asseoir les passagers, ou tout au moins, à leur faire trouver un appui sûr. On entend un homme crier des ordres dans un porte-voix. Tous les hommes d'équipage sont attentifs. « Première longueur ! » Presque instantanément, vous ressentez une douce mais nette sensation d'élévation. « Deuxième longueur ! » Cette même sensation continue jusqu'à ce que le vaisseau soit à une dizaine de mètres du sol. Puis, cela s'arrête. Un employé surveille l'ascension du dirigeable. « Paré » lance enfin un des hommes. « OK ! Troisième longueur et envol ». Le dirigeable commence à s'élever rapidement. « Bravo ! Hourra ! » On échange des félicitations sur ce splendide départ. Puis, les moteurs toussent, crépitent, et entrent en action. (On a augmenté la poussée pour l'ascension). Le mouvement vertical cesse lorsque le dirigeable se trouve à une altitude suffisante pour que l'on aperçoive quelques nuages. La croisière commence.

X

Une fois à bord du DE THETIS, le capitaine Vanderdecken regagna sa cabine. Il adressa à peine un mot aimable à son équipage. Tout le monde remarqua le vêtement souillé de sang. « Il est vêtu comme un Turc » pensa le chantre, « mais peut-être se dépêche-t-il d'aller se changer ». (Le DE THETIS et d'autres vaisseaux employaient des chantres au lieu de vrais chapelains qui étaient peu nombreux). Puis, le capitaine resta un long moment enfermé dans sa cabine. Nerveusement, Volkser prenait des notes, tandis que le vent apportait des débris fuligineux et des projections de flammes devant le bateau. Il ne pouvait quitter le port, comme les autres navires, sans en avoir reçu l'ordre. Finalement, il n'y tint plus et alla rendre compte de la situation au capitaine. Malheureusement, il ne reçut qu'une réponse brutale. Lorsque Vanderdecken remonta sur le pont, les marins furent étonnés de le voir encore vêtu de ses haillons immondes et ensanglantés. « Est-ce du sang sur vos mains ? » demanda le chantre. Comme dans un état second, le capitaine répondit : « Cela se pourrait bien ». Il ordonna que l'on mette le cap à l'ouest-sud-ouest. « Je retourne dans ma cabine. Que l'on m'apporte un bon savon. Ensuite, je ne veux plus être dérangé ».

Une fois rentré dans sa cabine, Vanderdecken sortit le petit paquet qu'il avait dissimulé. Il posa son contenu (qui était de la taille d'une noix) sur la couchette avec une infinie précaution. Dans la semi-obscurité, il prenait une teinte rosée, mais à la lumière filtrant à travers les carreaux de sa cabine, l'objet devenait merveilleusement clair et semblait presque intangible.

XI

RÉCIT

« Bonjour, mesdames et messieurs. Nous sommes à présent à une altitude d'environ 700 mètres et nous voyageons à la vitesse avoisinant 100 kilomètres à l'heure. Lorsque nous survolerons la mer, un vent arrière augmentera notre vitesse de 16 km à l'heure. Je pense que nous arriverons à Cardington dans moins de 60 heures. A présent, permettez-moi de vous énumérer les différents services qui vous sont offerts à bord du « Grand Electeur ».

« Vous remarquerez que les hommes d'équipage portent une variété d'uniformes. En premier lieu, le Lieutenant Eckhart et moi-même, sommes toujours vêtus tels que vous nous voyez actuellement. Nous sommes à votre disposition à tout moment, mais il se peut que notre travail nous retienne. Les stewards portent des vestes blanches. Ils sont toujours à votre disposition. N'hésitez pas à demander leur assistance si vous avez besoin de quoi que ce soit. Les hommes d'équipage, quant à eux, sont vêtus de combinaisons bleues. Il ne parlent pas tous l'anglais. Eux aussi vous rendront service. Cependant, je vous demande, dans la mesure du possible, de ne pas les distraire dans leur travail.

« Je sais que vous êtes impatients de visiter le dirigeable. Cependant, en raison de l'étroitesse des passerelles, nous ne pourrons pas donner satisfaction à tout le monde en même temps. Les employés vous prendront par groupes de cinq (au plus) à la fin de cette entrevue. Je vous demande d'être prudents, car le reste du dirigeable n'est pas aussi confortable que la pièce où nous sommes. J'allais oublier !... Depuis notre départ, nous ne sommes plus sous le joug de la loi américaine, concernant les boissons alcoolisées. La compagnie aérienne invite tous ses hôtes à déguster un excellent champagne allemand. A présent, je dois vous quitter car le devoir m'appelle. Je vous souhaite un bon voyage ! ». Tandis que tout le monde applaudit, le capitaine salue et sort de la salle. Plusieurs stewards distribuent des coupes de champagne pendant qu'un autre pose des seaux en argent sur chaque table.

XII

Cela faisait 30 jours qu'ils avaient quitté Bombay et toujours aucune terre en vue. Aucun vent favorable n'avait gonflé les voiles du navire depuis plus de deux semaines. L'eau potable était épuisée et le peu qu'il en restait était croupi et chargé de microbes. Une espèce de peste gagna les membres de l'équipage un par un. Certains pensaient l'avoir attrapée en Inde. Le chantre s'insurgea contre Vanderdecken et incita l'équipage à se mutiner. Enfin, le temps changea et la tempête fit rage. L'équipage, affaibli par la fièvre et le manque d'eau appréhendait cette épreuve. Parfois, certains hommes avaient des accès de démence. Le chirurgien était désorienté car, contrairement aux cas qu'il avait l'habitude de rencontrer, les victimes de la fièvre n'étaient pas les seules à avoir des hallucinations. Enfin, ils arrivèrent en vue d'une île, qu'ils pensaient être Madagascar. Les indigènes hostiles attaquèrent le groupe qui accostait et tuèrent Volkser. A la suite de cela, le chantre se montra de plus en plus insidieux envers Vanderdecken. Harassé, le capitaine le jeta par dessus bord. Le prêcheur ne refit jamais surface.

On aurait dit que la mer l'avait englouti. Malheureusement, ceci n'était que le présage de choses plus épouvantables encore.

Un à un, les marins trépassés réapparurent. Leur spectre hantait le vaisseau, et chacun accomplissait le travail qu'il faisait quand il était en vie. Volkser retourna à la poupe. Bontekoe, la vigie, était pendu au grément du grand mât et le chantre errait sur le pont en cherchant le capitaine. Les yeux injectés de sang et les lèvres desséchées, Vanderdecken les regardait aller et venir. Il rebaptisa le vaisseau « DE VREEMDLING » (l'Etranger) et grava ce nom sur la poupe. Il conserva la force nécessaire pour inscrire les événements dans le journal de bord. Mais son récit devenait de plus en plus incohérent et hystérique. Il porta le joyau à son cœur en le regardant, refusant de croire qu'il était damné.

Il fut le dernier à mourir. Un matin, il s'effondra sur le beaupré. En dérivant, le navire arriva aux latitudes des glaces, même les oiseaux de mer l'avaient déserté.

Ô jour céleste du jugement,
Quand dois-tu enfin luire pour moi ?
Qu'il sonne, ce signal d'effroi
Qui doit tout perdre et tout détruire.
Lorsque seront levés les morts,
Enfin la paix m'attend alors.
Ô mondes, cessez votre cours !
A moi, néant, et pour toujours !

Wagner

ACTE I : Le joyau depuis 1647

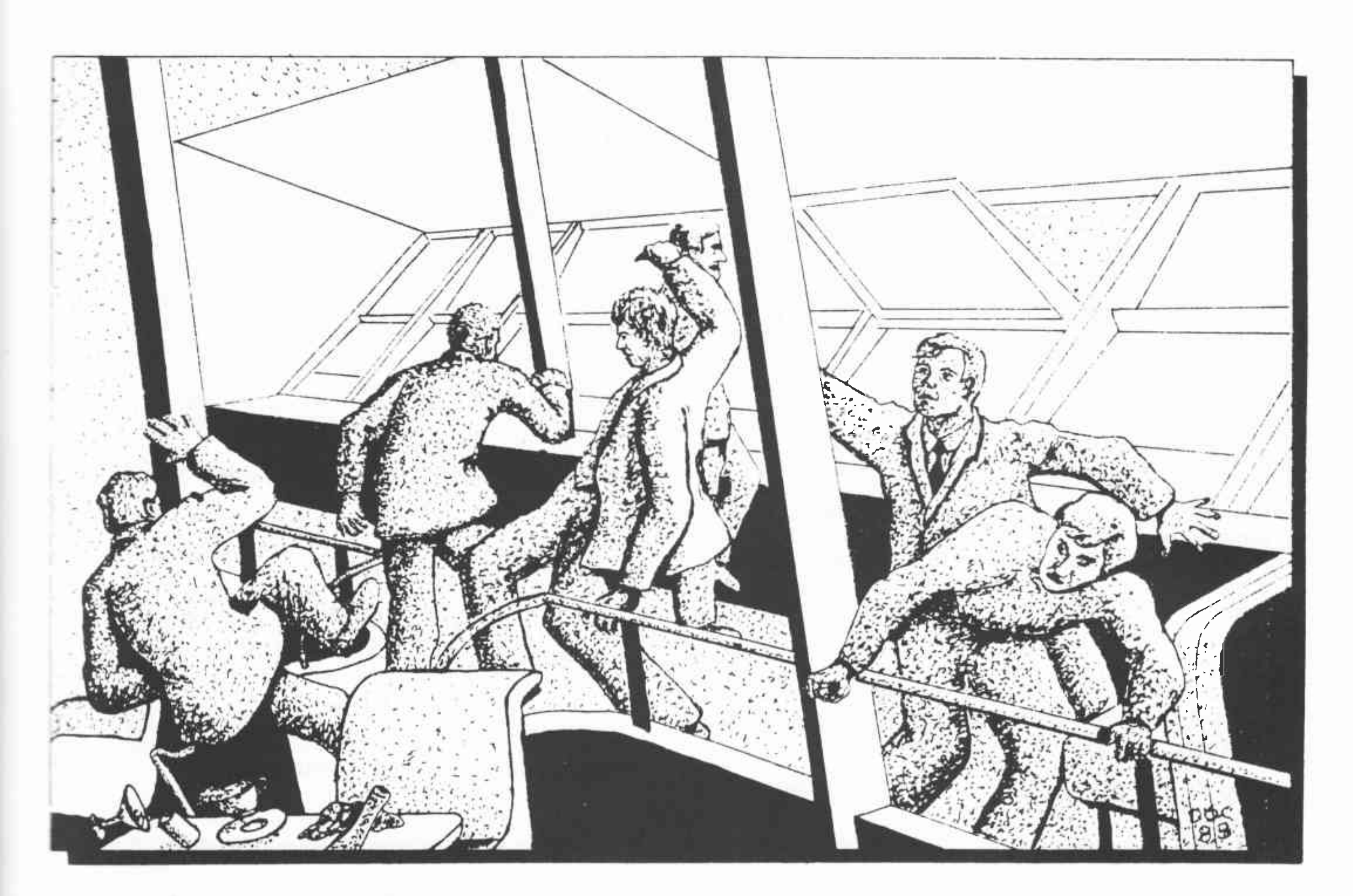
1904 : Sur une plage, jonchée des débris de l'épave d'un vaisseau, on trouva un diamant d'une taille fantastique. Il était si merveilleux qu'un représentant du gouvernement d'Afrique du sud fut chargé de le ramener en Grande-Bretagne. Il resta la propriété de la Banque d'Angleterre jusqu'à ce qu'Albert Cosgrove, un riche homme d'affaires américain, l'achète en juin 1913. Une grande cérémonie fut organisée à cette occasion. Il désirait l'offrir à sa femme en l'honneur de la naissance de leur troisième enfant, attendue plus tard dans l'année.

Septembre 1913 : !Albert donna une grande fête au cours de laquelle il fit présent de l'Etoile Polaire, (nom sous lequel était connu le diamant) à sa femme, trois jours après la naissance de leur fille.

Décembre 1916 : Un bref article du New York Times apprit au monde la mort de Régina Cosgrove, la troisième enfant du célèbre homme d'affaires américain. On ne parla pas de l'effet désastreux que cet événement eut sur la mère.

Au cours des années suivantes, les journaux indiquèrent sporadiquement que Madame Cosgrove parrainait plusieurs personnes possédant des pouvoirs d'observation surnaturels. A la lecture de ces articles, on pouvait penser qu'il s'agissait de charlatants exerçant leur soi-disant « dons » dans la résidence des Cosgrove située Park Avenue. Les journaux précisaient également que Monsieur Cosgrove était de plus en plus fréquemment « en voyage ».

Mai 1929 : Un avis, publié dans la rubrique société du New York Times, annonce que Monsieur Cosgrove va assister à la remise de diplôme de sa fille aînée, élève à Chides, un pensionnat pour jeunes filles de bonnes familles situé à Londres. L'événement se passera en juin. Cependant, on ignore si Madame Cosgrove accompagnera son époux. Elle est connue pour son aversion des voyages.



II : INSTRUCTIONS POUR LE GARDIEN

Avant de faire jouer ce scénario, le Gardien doit répartir les Investigateurs en trois groupes :

1 — Ceux qui veulent voler le diamant.

2 — Ceux qui souhaitent le protéger.

3 — Ceux qui n'ont absolument aucune idée de ce qui se passe.

Pour cela, le Gardien doit mettre l'accent sur le rôle individuel que chaque personnage aura à jouer, et doit passer du temps à le développer. Les Investigateurs appartenant aux groupes nº 1 et nº 2 doivent avoir une « couverture » suffisamment crédible, non seulement pour tromper les personnages non-joueurs, mais aussi pour tromper leurs compagnons. Les joueurs du groupe nº 3 participeront au voyage et seront confrontés à bon nombre d'énigmes, vraies ou hypothétiques, pour être occupés. La tâche la plus intéressante incombera, sans aucun doute, aux personnages du premier groupe. Pour cette raison, le Gardien devrait irréversibles, subis ou provoqués par un groupe, et qui par conséquent, influencent le déroulement de l'aventure au cours des nuits suivantes. Aussi le Gardien doit-il suivre de près la chronologie des faits. Dès que les personnages auront découvert les occupants du canot de sauvetage, leur avance dans l'aventure sera suffisante pour les réunir.

Il y aura peu, sinon pas du tout, d'échanges de coups de feu dans ce scénario, bien que tout soit possible. Le but de cette aventure est la REDEMPTION, pour le Hollandais et les progénitures « cyniques » engendrées par le matérialisme de ce siècle : les Investigateurs. Ceux-ci seront peut-être contraints d'abandonner le joyau pour sauver leurs propres vies, acte d'abnégation suprême.

Une connaissance approfondie de ce scénario est indispensable si l'on veut en apprécier la subtilité. Lisez-le une première fois pour le plaisir, puis relisez-le très minutieusement. Cela vous permettra de rendre avec efficacité toute la finesse de l'histoire.

Les personnages devront apprendre les avantages de la coopération, dans la mesure où chacun d'eux, à l'exception des joueurs du groupe nº 3, connaîtra une partie de l'histoire ou aura une compétence nécessaire pour garantir la survie de son groupe.

III : CRÉATION DE PERSONNAGES

1 — Les Investigateurs qui désirent jouer un voleur, doivent se référer au paragraphe concerné. Avant de déterminer les caractéristiques de base, le Gardien devrait leur donner un aperçu général de la proposition faite par Feldspar, afin qu'ils aient une idée sur ce qu'ils auront à faire. Ils pourront alors créer leur personnage en suivant les conseils donnés plus loin. Après cela, Feldspar les rencontrera à New York le 16 juin 1929. La partie commence, pour le groupe nº 1, lors de cette entrevue. Le temps dont disposent les Investigateurs avant d'arriver à Newark (dans le New Jersey), devrait être consacré à définir leur tâche et à élaborer une stratégie.

2 — Le groupe nº 2 peut être composé de personnages dont la notoriété ou les activités auront attiré l'attention de Dale Honeycutt (à la discrétion du Gardien). Le Gardien devrait insister sur l'importance et l'utilité d'une connaissance en langue allemande ou hollandaise. L'histoire du joyau (jusqu'aux événements de 1904) doit être connue par bribe par ces joueurs, lorsqu'ils rencontreront leur client. Rappelez-vous que l'histoire du joyau ne présente que peu d'intérêt à leurs yeux, mais que ce sont les possesseurs qui comptent. Naturellement, ils disposent de moins de temps pour leurs recherches. La partie commence, donc, pour le groupe nº 2, par l'entrevue avec Dale Honeycutt, le 18 juin 1929 à 11 heures du matin.

3 — Ce scénario devrait être, pour le groupe nº 3, la continuation d'une autre aventure (terminée ou en cours). Les personnages devraient avoir les compétences nécessaires pour combler les déséquilibres que les autres ont peut-être créés. Ils ne devraient avoir que des connaissances très générales concernant les Cosgrove (révélées dans les journaux à la rubrique société) et le dirigeable. Ils auront probablement davantage entendu parler du Tournoi d'échecs ! Et rappelez-vous que quelqu'un doit être capable de lire le journal de bord.

EXEMPLES DE MISSIONS POUR LES JOUEURS DU GROUPE Nº 3

A. En tant que reporter, on vous a demandé d'écrire un article sur les voyages en dirigeable.
B. Professeur, on vous a envoyé en Allemagne pour assister à une conférence donnée par le célèbre .... concernant ....
C. Vous êtes détective et vous avez été engagé pour retrouver et ramener quelqu'objet de valeur que votre client souhaite récupérer discrètement.

La partie commence donc, pour le groupe nº 3, dès que le Gardien le désire, pourvu que les Investigateurs embarquent à temps.

IV : UNE ENTREVUE AVEC MONSIEUR FELDSPAR

Groupe d'Investigateurs nº 1, le 16 juin 1929. Un hôtel miteux de New York City. (Consultez « Mort à Dunwich » pages 6 et 8 pour la description de Monsieur Feldspar).

RÉCIT

« J'ai la proposition suivante à vous faire. Je vais vous présenter une série de faits et espère vous faire prendre conscience de la merveilleuse opportunité qui vous est offerte pour exercer vos « talents ». En retour, je vous demanderai d'effectuer un petit travail pour moi.

« J'ai appris, de sources que je ne révèlerai pas, que quelqu'un va faire, disons, un voyage en train. Celui-ci ne se compose que de deux voitures, et seulement VINGT passagers sont à bord. La personne en question est une femme. Elle transporte un objet de grande valeur. Elle est escortée par une autre femme et un homme. Le voyage dure trois jours et il n'y a aucune halte. Pensez-vous qu'il vous sera très difficile de récupérer cet objet — j'ajouterai qu'il est très petit — avant que le train arrive à destination ? ». Il marquera un temps d'arrêt afin d'observer leurs réactions.

« Je pourvoierai à l'organisation des détails et je prendrai en charge vos dépenses. Je procèderai à la vente de l'objet dès qu'il sera en ma possession. Nous partagerons en trois. Si vous êtes aussi efficaces que je l'ai entendu dire, il ne devrait pas y avoir trop de problèmes ».

Informations réservées au Gardien :

La Confrérie de la Main Droite, dont Feldspar est membre, a besoin du joyau. Si les Investigateurs acceptent les conditions de Feldspar, il leur fournira les détails ci-dessous. Cependant, il insistera sur le fait qu'ils ne pourront plus faire marche arrière.

A. Ce qu'ils cherchent est « l'Etoile Polaire ». (Jet de Connaissance, voir appendice nº 1).

B. Madame Marietta Cosgrove voyagera jusqu'à Londres à bord du dirigeable allemand « Le Grand Electeur ».

C. « Le Grand Electeur » quitte Lakehurst (dans le New Jersey) à 13 heures, le 19 juin.

D. Elle sera accompagnée par Lydia Merryweather, une amie de toujours, et d'un certain Dale Honeycutt, un employé des Entreprises Cosgrove.

E. Les dirigeables ont une taille importante, mais l'espace vital est assez restreint. Vous avez tout le temps d'effectuer vos investigations auprès des particuliers.

F. Madame Cosgrove se rend à Londres pour rejoindre son mari. Ils vont assister à la cérémonie de remise de diplôme de leur fille aînée qui est étudiante à Chides, un pensionnat réservé aux jeunes filles de bonne famille.

Feldspar peut leur faire part des informations suivantes. Elles ne seront pas confirmées par les articles de journaux.

G. Depuis la mort de leur dernière fille, Madame Cosgrove s'intéresse vivement à l'occultisme. Elle croit que l'âme de sa fille est liée, d'une certaine façon, au joyau, ou qu'elle peut communiquer avec elle grâce à son influence.

H. Elle a été abusée par des charlatans, spécialisés dans la supercherie psychologique. Monsieur Cosgrove engagea le célèbre Harry Houdini afin de dévoiler ces tromperies et de démasquer les imposteurs.

I. Feldspar les attendra à Cardington. Il leur donnera de l'argent, une voiture et de nouveaux papiers d'identité afin de protéger leur anonymat, en échange de la pierre. Ensuite, ils recevront un avis d'une banque suisse attestant que la somme a bien été déposée sur leur compte. Il aura été ouvert à leur nom d'emprunt. Ils peuvent espérer recevoir 100 000 livres sterlings chacun.

J. Ils doivent lui envoyer un télégramme au cours du voyage. Celui-ci doit partir le 20 juin dans l'après-midi et informer Feldspar si le travail peut être fait ou non. Ils doivent lui envoyer un des télégrammes suivants :

1) Rendez-vous à Cardington (positif)
2) Rendez-vous à Bristol (peut-être)
3) Rendez-vous en Enfer (négatif)

Feldspar fera parvenir un billet ainsi que 200 dollars américains et 200 livres anglaises à chaque personnage. « Si vous me donnez une réponse négative, je considèrerai que cet argent est une somme suffisante en dédommagement de

vos ennuis. Dans ce cas, le voyage de retour en Amérique ne me concerne plus. Cependant, vous disposez d'assez d'argent pour pouvoir vous en sortir, si vous ne le gaspillez pas. Vous avez trois jours pour vous préparer. Vous devez être à l'aéroport de Newark à 11 heures du matin pour prendre la navette qui ira à Lakehurst. A présent, je dois vous quitter. Mon bateau part dans 3 heures. Je n'arriverai que le 20 dans la matinée. Je pense que le vol en zeppelin est la façon de voyager la plus en vogue de nos jours... Bon voyage ».

V : UNE ENTREVUE AVEC DALE HONEYCUTT

Se référer aux descriptions des personnages non-joueurs pour les détails concernant l'apparence et les compétences de Honeycutt. Cette entrevue a lieu là où le Gardien le désire, pourvu que cela se passe le 18 juin à 11 heures du matin.

RÉCIT

A — J'accompagne Madame Marietta Cosgrove, la femme de mon employeur. Nous nous rendons à Londres rejoindre Monsieur Cosgrove. Nous voyagerons en zeppelin.
B. Vous êtes engagés pour me seconder au cas où quelque chose arriverait que je ne puisse régler moi-même. Les hommes qui d'ordinaire effectuent ce travail sont trop connus de ceux qui ont eu l'occasion d'étudier les Etablissements Cosgrove et, en outre, seraient totalement inutiles ici.
C. Vous devez entrer en relation avec le plus grand nombre possible de passagers, afin de découvrir si certains parmi eux ont l'intention de commettre quelque méfait. Vous me contacterez SEULEMENT lorsque vous en serez sûrs.
D. L'un de vous se fera passer pour un membre de l'équipage. J'ai pris les dispositions nécessaires avec le capitaine du dirigeable. (Il est évident que ce personnage doit parler couramment la langue allemande). Ils m'ont promis de ne rien vous demander qui soit risqué pour vous.
E. Madame Cosgrove et moi sommes accompagnés par une certaine Mademoiselle Merryweather, une amie d'enfance de Madame Cosgrove. Vous ne devez, à aucun moment vous joindre à nous.

Ce qu'il ne leur dit pas :

F. Il ne leur dira absolument rien à propos de « l'Etoile Polaire ».
G. Il ne mentionne pas les faiblesses de Madame Cosgrove.

Honeycutt ne parlera aux membres de ce groupe que s'ils sont accompagnés d'une autre personne. Si, par contre, il n'y a que deux Investigateurs, l'un sera membre de l'équipage du dirigeable. Il ne devra contacter son collègue qu'en cas d'extrême urgence.

NOTE SPÉCIALE A L'INTENTION DU GROUPE N° 2

Juste après avoir embarqué à bord du zeppelin, Honeycutt attirera discrètement l'attention d'un des personnages du groupe n° 2 qui voyage en tant que passager. Il lui donnera une petite boîte en acajou (qu'il sortira d'un étui). Elle est fermée à clé. « Vous ne devez tenir aucun compte des instructions que je vous ai donné précédemment. Prenez cela et gardez-le avec vous constamment, même quand vous dormez. La première chose que vous aurez à faire, lorsque nous arriverons à Cardington, sain et sauf sur la terre ferme, sera de me rendre cette boîte le plus discrètement possible. Est-ce clair ? Votre associé membre de l'équipage ne doit pas être au courant. Ne vous préoccupez pas de ce qu'elle contient ». Quand l'Investigateur examinera la boîte, il verra que l'argent du mécanisme de fermeture est poli, ce qui rend toute tentative d'ouverture vaine car elle laisserait immanquablement des traces.

NOTE A L'INTENTION DU GARDIEN

Naturellement, la boîte contient « l'Etoile Polaire ». S'il est porté correctement, l'étui est absolument indétectable. Il a été conçu pour être porté contre la peau. Honeycutt restera suffisamment longtemps avec l'Investigateur pour veiller à ce qu'il soit porté convenablement.

PRÉAMBULE : LES GRANDS VOILIERS

Les années 20 et 30 marquèrent la fin des grands vaisseaux à voile. Il était peu courant, mais non rare, d'en voir un en mer. En revanche, il était beaucoup plus inhabituel de rencontrer un dirigeable. Par conséquent, la vue de mats se dessinant dans la brume ne saurait être un phénomène étrange. Ce serait une bonne idée de décrire le vol d'un zeppelin au-dessus d'un voilier le 19 juin.

LISTE DES PASSAGERS

La liste suivante n'est pas exhaustive et laisse au Gardien toute liberté d'adaptation. Rappelez-vous que plusieurs Personnages Non Joueurs (NPJ) sont importants pour l'histoire.

OCCUPANTS PAR CABINES

1) Monsieur et Madame Elliott Boothwyn
2) Harvey Chichester et Charles Lynwood
3) Carolyn Ogden et Olivia Trainor
4) Henry Habecker et Leon Ruski
5) Le Docteur Tinnicum et sa femme
6) Madame Marietta Cosgrove
7) Dale Honeycutt et Jack Purcell
8) Lydia Merryweather et Gretchen Neide
9) Marcus Hook et Franck Eddystone
10) Vernon Avenue et Jim Bergdoll

QUI ILS SONT TOUS

Monsieur et Madame Boothwyn :
(personnes âgées)
Il est retraité de l'armée depuis peu de temps. Destination : le cimetière américain à Meuse-Argonne via Cardington. Ils se rendent en France afin de découvrir la tombe de leur fils et de s'y recueillir. Très polis, convenables et prévenants.

Harvey Chichester : (46 ans)
Joueur d'échecs. Se rend à un tournoi international à Erfurt en Allemagne. Il passe le plus clair de son temps enfermé dans sa cabine à travailler des fins de parties. Solitaire et calme.

Charles Lynwood : (31 ans)
Joueur d'échecs. Même destination que Chichester. Il est la seule personne à parler avec Ruski. Poli, blasé.

Carolyn Ogden et Olivia Trainor :
Filles de Byrn Mawr. Etudiantes en dernière année, elles se rendent à l'Université d'été de Londres pour suivre des cours. Ces filles passent la plus grande partie du voyage à déguster des boissons. Elles sont distantes, mais seront amicales avec les passagers possédant un CHArisme de 17

ou plus. A 11 heures du matin, le 20 juin, les deux jeunes femmes se méfieront de leur entourage et seront un peu vaseuses.

Henry Habecker : (23 ans)
Joueur d'échecs. Se conduit toujours bien avec les deux filles. Diplômé de l'université de Franklin et de Marshall. Originaire de Lancaster (Pennsylvanie). Il jouera aux échecs avec n'importe qui à bord de « l'Electeur ». Celui qui cherchera à l'affronter, recevra une leçon. (Lancez 1D10 + 3 pour déterminer le nombre de « coups » avant d'être échec et mat. En raison des enseignements qu'il retirera de ces parties le personnage joueur obtiendra un bonus de 5 % à sa compétence de Jouer aux Echecs). Il passe beaucoup de temps à comparer sa façon de parler l'allemand avec celle de l'équipage. Sympathique, naïf.

Leon Ruski : (52 ans)
Il quitta la Russie pendant la révolution. Joueur d'échecs. Il parle l'anglais mais prétend ignorer cette langue afin d'éviter toute conversation. Il gagnera probablement le tournoi d'Erfurt. Il est mondialement connu pour sa « Sicilienne » (jet de Connaissance critique). Il refusera de jouer aux échecs avec les passagers du dirigeable, Habecker y compris. Il lit des ouvrages rédigés en russe. Le Docteur Tinnicum et l'équipage le soupçonnent d'avoir embrassé la cause socialiste. « Il ressemble à Trotsky », comme dit Tinnicum.

Docteur Tinnicum et Madame : (53 ans et 48 ans)
Spécialiste en zoologie. Il est socialiste. Il fait des expériences sur des singes, essayant de développer leur intelligence, afin de libérer le genre humain de l'aliénation engendrée par le travail manuel. Il sera très érudit et persuasif quand il développera ses théories au cours du dîner. Madame Tinnicum est littéralement subjuguée. Ruski le fuit comme la peste. Tinnicum vérifie constamment l'état des chimpanzés. Il ne jouera aux échecs que pour amener son adversaire à discuter sur ses théories.

Marietta Cosgrove : (44 ans)
Madame Cosgrove est la seule personne à bord de « l'Electeur » à occuper une cabine seule. Les billets de Lydia et Honeycutt ont été payés par les Etablissements Cosgrove. Marietta a accepté de voyager en zeppelin, sur la proposition de Dale, en raison de l'enthousiasme de Lydia. Elle a négligé ses autres enfants depuis la mort de sa dernière fille et a accordé sa clientèle à de nombreux charlatans, ce qui a eu un effet désastreux sur son état émotionnel. Elle est sous calmants, (c'est Honeycutt qui les lui donne) et dépasse souvent la dose prescrite. Le joyau a été confié aux soins de Honeycutt pour ce voyage.

Dale Honeycutt : (32 ans)
Monsieur Cosgrove fait escorter sa femme car elle refuse de voyager sans le joyau. Bien que Lydia soit toujours présente, Honeycutt assure sa protection. Il est licencié en droit. Il a fait ses études à Harvard et a été capitaine de l'équipe d'aviron de cette université. Il accompagne Madame Cosgrove lors de tous ses déplacements depuis six ans. Il est donc bien habitué à son caractère. Il n'a jamais trahi la confiance de Monsieur Cosgrove. Il peut aller contre l'avis de Marietta Cosgrove et agir dans son meilleur intérêt.

Jack Purcell : (47 ans)
Tenor irlandais célèbre dont l'étoile a pali, il rentre chez lui, à Londres, pour jouer dans un vaudeville qui, il l'espère, assurera son retour sur scène. Il passera la plupart de son temps dans le salon à jouer du piano et à chanter des ballades sentimentales. Il est la personne la plus sympathique et la plus populaire du dirigeable.

Gretchen Neide : (64 ans)
Elle rentre aux Pays-Bas retrouver sa famille, après une absence de près de 35 ans. Sympathique, anxieuse.

Marcus Hook : (41 ans)
Marchand en textiles de East Lansing (dans le Michigan).

Frank Eddystone : (37 ans)
Détective privé. Gros buveur, mais supporte très bien les effets de l'alcool. Préfère jouer aux cartes qu'aux échecs. En mission.

Vernon Avenue : (17 ans)
Rend visite à ses oncles et tantes à Londres. Enfant riche.

Jim Bergdoll : (24 ans)
Un jockey sans cheval. Il rentre chez lui, confiant, pour participer aux sweepstakes irlandais. Sujet à la dépression. Très petit. Boit beaucoup trop.

Lydia Merryweather : (43 ans)
Amie d'enfance et confidente de Madame Cosgrove. Elle est beaucoup plus perspicace qu'elle n'en a l'air. Elle porte dans son sac une imitation de « l'Etoile Polaire » en pâte de verre. Elle ne reçoit aucun salaire, mais tous ses frais sont pris en charge par les Cosgrove. L'enthousiasme qu'elle a montré pour ce voyage, était, en fait, un stratagème pour tenir Marietta à l'écart des charlatans. Elle se rend compte que le joyau représente une chose terrible, mais elle ne sait pas quoi faire. Elle veille sur son amie, et quiconque approchera Marietta rencontrera immédiatement Lydia. Elle est convenable, mais reste distante (cette réserve est due à sa condition sociale).

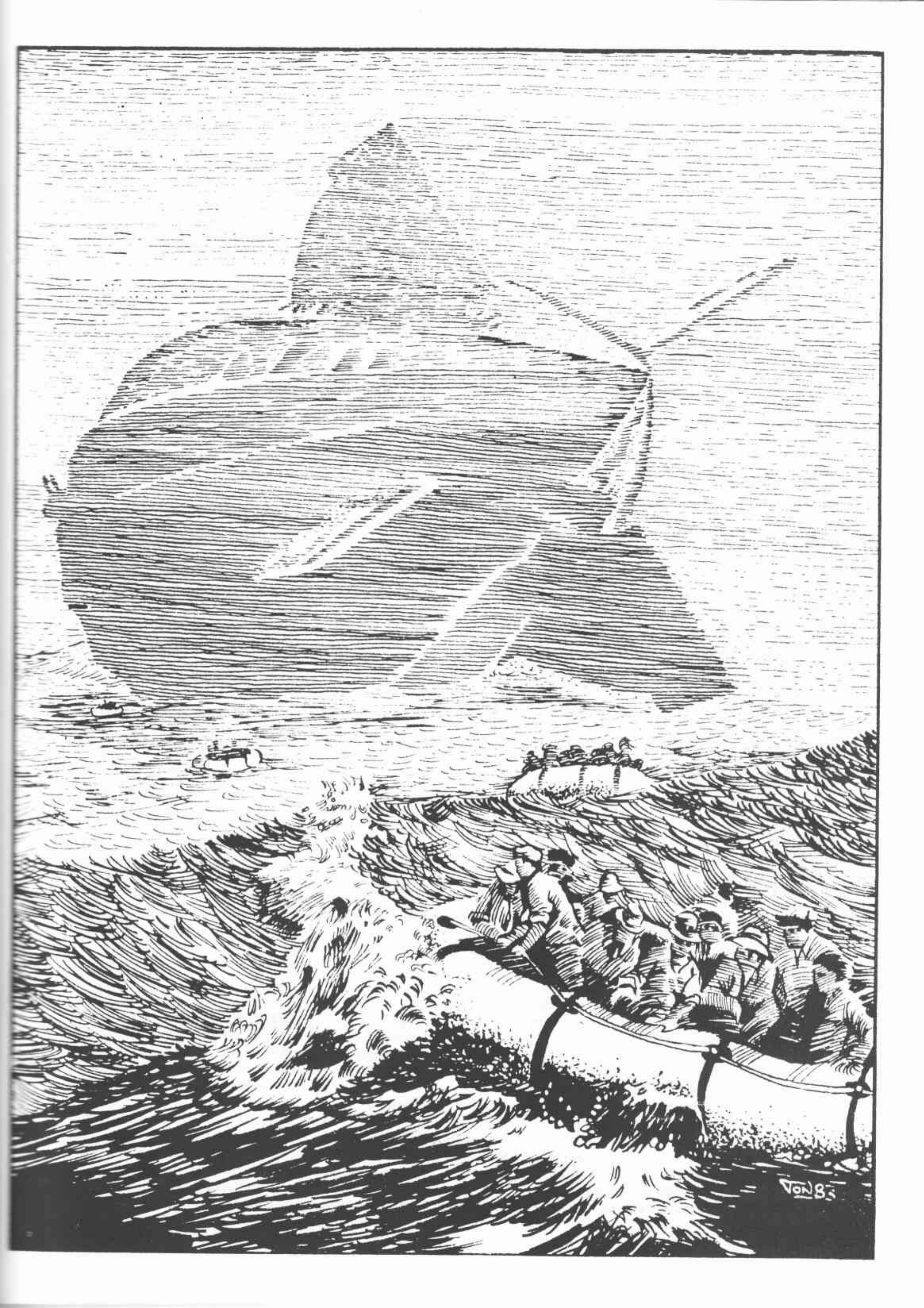
Il serait bon que le Gardien considère Jim Bergdoll, Vernon Avenue, Frank Eddystone, Marcus Hook et Gretchen Neide comme des personnages non-joueurs sans importance, et de ne pas hésiter à les supprimer pour disposer de cabines pour les Investigateurs. S'il faut davantage de cabines, éliminez un ou deux joueurs d'échecs. Le dernier à partir doit être Jack Purcell. Le nombre idéal de joueurs est six (soit deux dans chaque groupe).

NOTE A L'INTENTION DU GARDIEN

Le scénario, géographiquement restreint, devrait être joué comme une espèce de « murder Party ». L'accent doit être mis sur les relations des Investigateurs avec les Personnages Non-Joueurs. A bord du vaisseau hollandais, seules les actions des personnages des joueurs seront mises en scène.

LES SINGES

Une cage de métal de 2 m x 4 m x 3,50 m est placée dans la soute de « l'Electeur ». On utilise celle-ci pour le transport de vivres ou d'animaux, selon le cas. Six chimpanzés adultes (mâles), produits d'années de recherches et d'élevages, y sont enfermés. Ils constituent le travail de la vie de Tinnicum. Il croit que, dans l'avenir, ils représenteront le progrès le plus important pour le genre humain depuis l'utilisation du cheval de trait.



Grâce à de nombreuses séries de tests, Tinnicum a élaboré les moyens de déterminer l'intelligence des primates, ou du moins le croit-il !... Il a porté son choix sur les chimpanzés en raison de leur pouce opposable qui leur permet de saisir des objets. Tout au long de leur vie, on leur a appris à manipuler des leviers et des boutons afin qu'ils puissent se nourrir par eux-mêmes. Tinnicum pense qu'une reproduction sélective et l'entraînement conduiront à la naissance d'un « super singe », capable d'assumer les tâches les plus ardues accomplies par les humains. Il se rend à l'Ecole Polytechnique de Paris où ses singes seront présentés et ses théories débattues.

La réglementation concernant le transport d'animaux à bord du zeppelin stipule que les bêtes doivent jeûner pendant les douze heures précédant l'embarquement. Le Docteur Tinnicum a suivi ces instructions à la lettre. Il a remarqué que la cage fournie par la Compagnie aérienne avait une serrure qui serait un jeu d'enfant à ouvrir pour les chimpanzés. Cependant, personne n'a reçu l'ordre d'y rajouter un cadenas après que le Docteur ait rejoint les passagers au salon. Une fois le dirigeable en vol, Schlitz, un homme d'équipage, « ferme » le verrou après la première visite du Docteur Tinnicum. Malheureusement, les plaintes de ce dernier ont été ignorées par le capitaine et l'équipage.

Alors que le zeppelin volait depuis quatre heures et demi, (il était environ 5 h 30 à l'heure légale de l'Est), un membre de l'équipage découvrit un des singes se promenant le long de la passerelle axiale. Un autre se sentait aussi à l'aise parmi les poutres que sur son propre territoire. Trop embarrassés pour alerter le Docteur Tinnicum aussitôt, le second et les membres de l'équipage se lancèrent directement à la poursuite des animaux. Le Docteur Tinnicum fut prévenu de l'incident par le capitaine vers 8 h 15, après que les tentatives de capture aient échoué. Furieux, le savant expliqua cependant que les singes pouvaient être ramenés dans leur cage si l'on y déposait des fruits frais. Tenter de les attraper au filet était une idée stupide. Le capitaine ordonna de suivre strictement ces directives. Les singes ne donnèrent dans le panneau qu'à 5 heures le lendemain matin.

CHRONOLOGIE

Cette chronologie présente en détail les événements qui conduiront au désastre du « Grand Electeur ». La plupart de ces faits sont inconnus des Investigateurs, excepté de l'homme d'équipage appartenant au groupe nº 2. Cependant, ce personnage sera trop occupé pour en informer ses collaborateurs.

Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, (le 20 après 9 h 15), il verra les employés passer un temps inhabituellement long à scruter l'eau à travers les fenêtres. Ils essaient d'estimer la perte d'altitude du dirigeable. Quand ils s'apercevront qu'un passager les observe, ils retourneront à leurs occupations, comme si de rien n'était. Si on leur demande des explications sur ce comportement, ils répondront de façon anodine.

22 h 15 : les « renifleurs » qui permettent d'enregistrer le niveau d'hydrogène accumulé dans la superstructure, indiquent un niveau anormalement élevé. Le capitaine ordonne de procéder à la manœuvre habituelle d'aération du dirigeable. Toutes les « écoutilles » et les baies sont ouvertes afin de laisser échapper le gaz perdu. (C'est une procédure de routine. En raison de l'infiltration continuelle d'hydrogène provenant des réserves de gaz, on a installé des « renifleurs » dans tout le zeppelin, afin de prévenir toute accumulation dangereuse).

23 h 15 : Tous les renifleurs indiquent que tout est redevenu normal. Le capitaine ordonne de fermer les ouvertures du zeppelin. Cela prend environ quinze minutes.

00 h 15 : Les renifleurs ont à nouveau atteint le niveau d'alerte. Aussi incroyable que ça puisse paraître, ils indiquent l'existence d'une importante fuite de gaz. Le capitaine ordonne l'inspection complète des réserves et des conduites de gaz. Un par un, les membres de l'équipage rapportent au capitaine des nouvelles alarmantes : plusieurs robinets de gaz ont été trouvés ouverts. Tout le monde pense à un sabotage. On aère à nouveau le dirigeable.

00 h 32 : Budweiss, un homme d'équipage, annonce qu'il vient de voir un des singes tourner la valve de l'une des réserves de gaz.

00 h 40 : Des gardes sont mis en faction devant chaque cellule d'hydrogène. Sur la passerelle, l'altimètre indique une lente, mais régulière perte d'altitude. Le capitaine ordonne de jeter du lest afin de la compenser. Il ne peut, en aucune façon, évaluer l'actuelle perte de gaz.

1 h 30 : le rythme de descente est évalué à 2 mètres à la minute. Actuellement, le zeppelin est à une altitude de 825 mètres. A ce rythme, il reste moins de 7 heures de vol au dirigeable. On jette davantage de lest.

2 h 00 : l'altimètre indique une chute de 0,66 mètre à la minute. L'équipage reçoit l'ordre de jeter par-dessus bord tout ce qui appartient à la Compagnie aérienne : les câbles d'amarrage, les outils, les pièces de bâche, etc.

5 h 00 : Grâce aux efforts du capitaine Pruess, la descente de « l'Electeur » cesse. Mais lui-même et l'équipage ne changeront plus de vêtements pendant le reste du voyage et n'auront aucun bien personnel quand ils arriveront à Cardington.

5 h 30 : L'homme de barre rend compte d'une aggravation du temps. Les chimpanzés dorment paisiblement dans leur cage.

9 h 15 : Balloté par les rafales de vent, le gaz « répond » au léger tangage du dirigeable. Bien que la gîte ne soit que de 12 degrés, tout ce qui n'est pas assujetti au sol glisse soudainement. Madame Cosgrove est la seule personne blessée. Elle n'a qu'une légère coupure au-dessus de l'œil droit et une foulure au poignet. Elle est prise d'une crise d'hystérie. Lydia et le médecin de service lui administrent une double dose de calmants. Avant de sombrer dans l'inconscience, Madame Cosgrove se met à hurler : « Eau ! Eau ! Je le vois qui arrive ! Avec des voiles rouges... ». Tous les passagers entendent cela.

NOTE A L'INTENTION DU GARDIEN

Le gaz peut bouger dans la mesure où les réserves ne sont que partiellement gonflées. Le second rassurera les passagers. Cependant, il omettra de leur parler de l'état des réserves d'hydrogène.

10 h 15 : En raison de la tempête, l'altimètre indique une nouvelle perte d'altitude, de 2,50 mètres à la minute. L'altitude actuelle est de 5,30 mètres. Le capitaine ordonne à tous les passagers de rester dans la salle à manger ou dans leur cabine. Ils n'ont pas l'autorisation de se rendre plus loin

que la cuisine, à moins que ce ne soit leur chemin pour aller au salon. Pruess, au risque de perdre son emploi, ordonne qu'on lance un appel de détresse par radio. L'équipage jette par-dessus bord les marchandises entreposées dans la soute. Le zeppelin se trouve alors quelque part au large de l'Islande.

11 h 15 : Un autre déplacement de gaz plus violent que le précédent se produit. Un des passagers, Harry Habecker, passe par-dessus la balustrade de l'observatoire et fracasse le mur de verre. Il est mort avant d'avoir touché l'eau. Tout le monde est horrifié. Il n'y a plus rien à faire pour lui. Le capitaine s'efforce de rassurer les passagers et ordonne à tous, sauf à l'équipage, de se tenir à l'écart de l'observatoire. A présent, les passagers sont rassemblés dans la salle à manger. (NOTE A L'INTENTION DU GARDIEN : les personnages du groupe nº 2 seront contactés par leur complice, membre de l'équipage. Il les informera de tous les événements qui se sont déroulés jusqu'à présent, s'il le désire. Il pense que le dirigeable va s'écraser. Mais il serait bon qu'ils gardent cela pour eux et qu'ils se préparent à affronter le pire).

13 h 00 : La visibilité n'a cessé de baisser depuis le lever du jour. Les seules personnes à être totalement conscientes de la situation sont les hommes d'équipage qui travaillent sur la passerelle. Le reste des employés a passé l'heure à jeter du lest (avec tout ce qui était possible). Un homme a été mis en faction devant la cuisine. Les deux filles de Bryn Mawr, Carolyn et Olivia, sont assises à l'une des tables et, pétrifiées, fixent le brouillard d'un air absent. Soudain, Olivia remarque que « l'océan monte ». Tous les passagers regardent aux fenêtres pour essayer de comprendre de quoi elle parle, et sont horrifiés de voir les vagues déferler à moins de 20 mètres au-dessous. (Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il lira la terreur sur le visage d'un steward).

13 h 15 : Le zeppelin heurte l'eau avec un choc relativement faible compte tenu de sa taille. Cependant les passagers ont l'impression qu'il s'écrase dans un fracas énorme. Immédiatement, la passerelle est dévastée par des débris de verre et des trombes d'eau. Quelques secondes plus tard, tout l'habitacle est envahi par l'eau, mais n'est pas encore submergé. Les plafonds rendus étanches afin d'éviter le contact entre l'hydrogène et une étincelle, permettent au dirigeable de flotter quelques secondes. Ceci donnera aux passagers le temps de s'échapper.

Le dirigeable se stabilise peu à peu. Il ne reste désormais que trois issues : les escaliers de la passerelle, la passerelle inclinée située à l'arrière du dirigeable qui mène aux quartiers de l'équipage et au tablier du pont, et les fenêtres des cabines des passagers. Le zeppelin continue à sombrer, jusqu'à ce que l'eau condense le gaz à l'intérieur des cellules à un point où leurs forces mutuelles créent un équilibre. Celui-ci sera atteint quand le dirigeable sera immergé au quart. L'espace intérieur est alors restreint. Il se limite à la passerelle axiale et aux puits d'aération qui séparent chaque cellule. Une fois rempli d'eau, le ballon prend de la gîte, mettant ainsi son côté droit hors de l'eau. L'enveloppe extérieure est une simple toile traitée. Un personnage peut donc aisément la couper avec un couteau. Les Investigateurs pourront voir un canot de sauvetage du zeppelin. Il est vide et flotte à environ 16 mètres de là. (Voir illustration).

COMMENT DIRIGER LE NAUFRAGE DU GRAND ELECTEUR

1 — Après qu'Olivia ait attiré l'attention des passagers sur l'accident imminent, le Gardien doit donner une feuille de papier à chaque Investigateur.. Afin de simuler la confusion au cours des quinze prochaines minutes, il doit chronométrer les Investigateurs et leur dire de noter les biens qu'ils sauveront. Ils ont une minute pour faire cela. Le Gardien décide s'il les informe ou non de cette limite de temps.

2 — Au moment de l'impact, un des Investigateurs (déterminé au hasard) remarquera les mats d'un voilier à environ 200 mètres. La visibilité est mauvaise et le personnage sera vraisemblablement trop occupé pour s'inquiéter de quel type de bateau il s'agit. Aucun autre personnage ne doit avoir vu le navire.

3 — Dirigez chaque Investigateur dans sa lutte pour survivre, pendant que le zeppelin sombre.

4 — Chaque personnage doit faire un jet de CONnaissance. S'il le réussit, il se rappellera alors du naufrage du R 38, qui se produisit en août 1921. Cette aventure anglo-américaine se termina dramatiquement en Angleterre, dans la Humber River. L'explosion tua 34 des passagers. Comme « l'Electeur » est soumis à l'agitation incessante des flots, la pression exercée sur les poutres par la houle produira probablement une étincelle qui enflammera l'hydrogène.

5 — Le souvenir du R 38 devrait suffir à inciter les Investigateurs à quitter le dirigeable. L'équipage est déjà parti. Tous les personnages peuvent voir le canot de sauvetage d'où ils sont. Tout ce qu'ils ont à faire, désormais, est de nager pour l'atteindre. Des gilets de sauvetage sont situé dans des endroits facilement accessibles du dirigeable. Ils n'ont pas été jetés à la mer. L'utilisation d'un gilet évite à l'Investigateur de faire un jet sous sa compétence Nager, à moins qu'il ne préfère tenter le destin !... Dans tous les cas, tout ce que les rescapés essaient de sauver de « l'Electeur » sera complètement trempé. Cela comprend la nourriture ou tout autre denrée périssable. Tout ceci est laissé à la discrétion du Gardien.

6 — Un des Personnages Non-Joueurs au moins n'a pas survécu. Marietta Cosgrove n'est pas sortie du sommeil provoqué par les calmants, et Dale Honeycutt n'a pas pu la sauver en même temps qui lui-même. Les Investigateurs ont peut être remarqué l'absence des hommes d'équipage (excepté ceux qui étaient sur la passerelle). En raison de la faible visibilité et de l'inexactitude des altimètres, le capitaine n'était pas plus conscient que les passagers du moment de l'impact. Les membres de l'équipage furent, pour la plupart surpris, alors qu'ils jetaient du lest à l'arrière du dirigeable. Ils furent coupé des passagers et réussirent à s'échapper par la salle de chargement. Les Investigateurs ne peuvent pas voir les hommes d'équipage flotter sur les vagues, car ils sont à plus de 150 mètres du dirigeable. En outre, la visibilité est trop faible. Ceux qui n'ont pas disparu aideront les passagers. Dirigez cela de la façon qui vous plaît.

7 — Tandis que les Investigateurs rejoignent le canot de sauvetage, le personnage qui a vu le voilier peut en parler s'il le souhaite. L'Investigateur qui voyageait en tant que membre d'équipage était affecté aux quartiers de l'équipage au dernier moment. Il n'était donc pas avec ses collègues dans la soute. Il a la même possibilité que les autres joueurs de rejoindre le canot de sauvetage.

8 — La visibilité est très mauvaise (70 mètres environ). Les vagues ont une hauteur de un à deux mètres et les lames atteignent trois mètres. On ne peut pas voir le navire du canot, mais celui qui l'a aperçu est certain qu'ils sont dans la bonne direction. Ils n'auront aucune difficulté pour le localiser s'ils maintiennent le cap. Il n'y a aucune voile dans le canot. Mais un petit équipement de survie peut y être trouvé. Voici ce qu'il contient :

De la NOURRITURE pour huit personnes et pour huit jours. Il y a essentiellement des conserves de saucisses, du fromage et des biscuits secs.
De l'EAU pour huit personnes et pour trois jours.
UN MANUEL DE SURVIE rédigé en plusieurs langues dont l'allemand et l'anglais. Toutes les parts de nourriture et d'eau sont déterminées d'après les règles de survie.
UNE BACHE pouvant servir de voile ou de capteur d'eau. Son utilisation est décrite dans le manuel.
UNE TROUSSE DE PREMIERS SOINS : Bandages, baumes pour soigner les brûlures, teinture d'iode, etc.
UN PISTOLET D'ALARME ET SIX FUSÉES ECLAIRANTES.
8 HAMEÇONS et trois lignes de pêche longues de huit mètres chacune. Consultez le manuel pour vous en servir.
UN COUTEAU à lame crénelée pour écailler le poisson.
UN LIVRE DE PSAUMES.

Quatre pagaies de bois sont également placées à l'intérieur du canot de sauvetage.

CHRONOLOGIE GÉNÉRALE DE L'ACTE I

Le 16 juin 1929 : Les Investigateurs du groupe n° 1 ont une entrevue avec Monsieur Feldspar.

Le 18 juin 1929 : Les Investigateurs du groupe n° 2 rencontrent Dale Honeycutt.

Le 19 juin 1929 - 11 heures du matin : Une navette part de Newark, New-Jersey, et se rend à la station aéro-navale de Lakehurst. Les scènes IV et VII sont lues aux Investigateurs.

Le 19 juin, midi : Les Investigateurs embarquent à bord du « Grand Electeur ». Lisez-leur la scène IX.

Le 19 juin, 12 h 55 : Les derniers voyageurs arrivent : Dale Honeycutt, Lydia Merryweather et Madame Cosgrove.

Le 19 juin, 13 h : Décollage. Lisez la scène XI aux Investigateurs. Vue de la côte, voyages, etc.

Le 19 juin, de 16 h à 21 h : Dîner, détente, parties d'échecs, discussions. L'altercation entre le Docteur Tinnicum et le capitaine Pruess. Après 21 heures, Jack Purcell divertit les passagers dans le salon.

Le 20 juin, 5 h 00 du matin : Les passagers endormis seront peut-être réveillés par les hourras poussés par les hommes d'équipage lorsque le dernier singe regagne la cage et que la porte est refermée.

Le 20 juin, 6 h 30 à 10 h du matin : le café, puis le petit déjeuner sont servis.

FIN DE L'ACTE I

ACTE II

Demande aux flots, d'un pôle à l'autre,
Au matelot vieilli qui partout navigua,
Ils te diront quel navire est le nôtre
Car le Vaisseau Fantôme, le voilà !

Wagner

LE VAISSEAU FANTÔME

L'ACTE II commence dans le canot de sauvetage cherchant le vaisseau aperçu juste avant le naufrage de « l'Electeur ». Cependant, en raison de la faible visibilité, les Investigateurs devront évaluer sa position au hasard. Après avoir quitté le dirigeable, ils peuvent distinguer la forme sombre d'un navire. Au fur et à mesure qu'ils s'en approchent, ils perdent de vue le dirigeable. Les bruits du naufrage et les cris des autres rescapés ne pénétreront pas le brouillard.

LE DE THETIS

Si un Investigateur réussit un jet de Connaissance, il s'apercevra que le navire est très ancien et qu'il date du XVIIIe siècle.

Si un Investigateur réussit un jet spécial de Connaissance (ou s'il est marin ou historien), il se rendra compte que ce navire faisait le service des Indes Orientales au XVIIe siècle. Il est probablement d'origine anglaise ou hollandaise.

Le vaisseau est dans un état de saleté indescriptible. Le grément est recouvert d'une sorte de mousse. Les voiles sont en lambeaux. Toutes les vitres sont cassées et les parties métalliques sont complètement rouillées. Si les personnages font le tour du bateau, ils seront tout juste capables de déchiffrer le nom : DE THETIS. Deux mots sont gravés diagonalement dans ce nom, laissant une cicatrice à la surface du bateau. Ils ne sont pas peints : DE VREEMDELING. (Jet de Lire l'Allemand ou le Hollandais : « l'Etranger »).

Quand les Investigateurs monteront à bord du navire, ils se rendront compte que le bois est vermoulu. Ils doivent faire attention et le premier à aborder doit réussir un jet de Grimper.

Le pont est jonché d'espars brisés et de cordes. Les treillis des fenêtres manquent et les vitres des lucarnes sont brisées. Les chaines sont rouillées. Malgré cela, le vaisseau est à flot et roule tranquillement au gré des vagues.

Sous le pont, les Investigateurs trouveront çà et là, un outil ou un ustensible. La soute est inondée par 60 centimètres d'eau. Ceux qui traversent cette pièce risquent de se blesser au contact des débris immergés. (Faire un jet de Chance : s'il échoue de peu, l'Investigateur souffrira de contusions. Si le jet est très mauvais, il se coupera profondément : 1D6 de dommages).

Les personnages trouveront, dans les quartiers de l'équipage, un miroir brisé encore accroché à un clou rouillé. La cuisine contient encore ce qui semblait être un fourneau en fonte et un chaudron à trois pieds.

Les quartiers du capitaine sont le seul endroit à présenter un intérêt. Là, ils trouveront un grand livre, posé sur un lutrin attaqué par les moisissures. On ne pourra obtenir aucune information des écrits. L'encre est passée depuis longtemps. Si on touche le livre, il tombera en poussière. Les Investigateurs trouveront également un coffre recouvert de cuir dont les ferrures sont rouillées. Les habits rangés à l'intérieur ne sont que des haillons.

Si les Investigateurs se dirigent vers le beaupré, ils découvriront à sa base, un squelette encore vêtu. Ils trouveront dans la poche de poitrine des lorgnons datant de la même époque que le bateau. S'ils lancent les ossements à la mer, ils les retrouveront au même endroit qu'avant, le lendemain matin. Par contre, les lorgnons et les vêtements auront disparu à moins qu'ils n'aient été récupérés par un membre du groupe.

Vers 16 h 15, une lumière aveuglante suivie d'une déflagration étourdissante proviennent du dirigeable. Cela dure environ 12 secondes et cesse brusquement. « L'Electeur » a finalement explosé, et la carcasse carbonisée a sombré dans la mer. (Toute personne se trouvant à moins de 50 mètres doit lancer ID20 pour déterminer les dommages qu'elle subit. Le DE THETIS se trouve à environ 400 mètres de là).

LA VIE A BORD DU DE THETIS

Rien ne se passe à bord entre 4 h 30 du matin et 20 h 15. Le vaisseau est entouré d'un brouillard persistant. Le haut des mâts et à peine visible. Aucun rayon de soleil ou miroitement de la lune n'atteint jamais le navire. La température oscille autour des 12° C. Il fait frais et humide. Les Investigateurs doivent en tenir compte. (Lancer 3D6 sous la CONstitution. Si les joueurs échouent, ils seront pris d'une fièvre qui leur fera perdre temporairement 2 points de constitution chaque après-midi. Il les regagneront en se reposant jusqu'au matin). Il n'y a aucune nourriture à bord, même pas de rat. Aussi les Investigateurs doivent-ils se contenter de ce qu'ils auront emporté avec eux. Aucun outil n'est en état de servir et la drisse s'effiloche si l'on tente de l'utiliser. Si des Investigateurs quittent le navire et partent en canot au-delà des limites de visibilité, ils seront perdus. Les voix sont étouffées par le brouillard, et la vue est floue. Toute tentative de se guider aux bruits échouera. (Les Investigateurs égarés doivent réussir un jet de CHAnce pour retrouver le DE THETIS. Faites la moyenne de la CHAnce de tous les personnages s'ils sont plusieurs à bord du canot).

Il n'y a pas d'eau potable sur le DE THETIS. Si les personnages installent des capteurs d'eau, il y a une chance qu'il pleuve. (Le Gardien fait un jet sous la moyenne de la CHAnce de tous les Investigateurs à bord. Si celui-ci est réussi, il lance ID6. S'il obtient 1, un véritable déluge s'abattra alors sur le vaisseau et les joueurs récupèreront assez d'eau pour trois jours. Si le résultat se situe entre 2 et 5, il y aura une douche qui leur donnera de l'eau pour une journée. Un 6 n'amènera que quelques gouttes de pluie : chaque joueur reçoit une ration d'eau pour une demie journée. Lancez un dé pour déterminer s'il pleut chaque matin).

Les Investigateurs ne peuvent se nourrir qu'avec le produit de leur pêche. Comme il n'y a que trois lignes il est évident que trois personnages seulement peuvent pêcher en même temps. Si un Investigateur possède la compétence Pêcher, il doit utiliser ce pourcentage. Si un personnage est spécialisé dans un autre domaine (par exemple, la chasse), il pêchera en multipliant son POUvoir par 2. Si un Investigateur ne possède aucune de ces « qualifications », il doit réussir un jet sous son POUvoir x 1 %. On peut pêcher une fois le matin et une fois l'après-midi. Il y a donc six chances par jour d'attraper du poisson.

Si le jet de Pêche est réussi, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, le personnage prend un gros poisson, ce qui donne de la nourriture à 6 personnes pour une demie journée ou un repas complet (ration d'une journée) pour 3. Si le dé indique un résultat de 3 ou 4, le poisson a une taille moyenne et représente un quart de ration de nourriture pour 6 joueurs, ou une demie ration pour trois. Sur un résultat de 5, le pêcheur n'attrape qu'un petit poisson, équivalant au huitième d'une ration de nourriture pour 6 ou un quart pour trois. Si le résultat est de 6, le poisson attrapé est immangeable. Dans le cas où le jet de Pêcher est vraiment mauvais, (95 % ou plus) la ligne est considérée comme perdue.

Le manuel de survie consacre plusieurs lignes à la fabrication d'appâts au moyen d'objets aussi différents que des morceaux d'étain, des bijoux ou le fond d'un boitier de montre à gousset. Les saucisses placées dans l'équipement de survie peuvent aussi servir d'appât, ainsi que tous les poissons déjà attrapés.

Il y a peu de choses à faire en dehors de cela pendant la journée.

Vers 20 h 15, les Investigateurs remarquent le début d'une transformation à bord du DE THETIS. Le vaisseau tout entier devient luminescent et rappelle le bûcher de St-Elme. Un souffle de vent s'arrête aussi vite qu'il a commencé. Les personnages noteront que le vaisseau a pris une teinte nouvelle. La ligne fantômatique des voiles se dessine, le gréement est de nouveau entier, le verre brisé se reconstitue. Durant quelques secondes, les personnages aperçoivent les formes vagues de deux navires, comme si deux photographies du même bateau étaient superposées : l'une le représente à l'état d'épave, tandis que l'autre le montre navigant toutes voiles dehors.

A 20 h 30, le vaisseau a complètement changé d'apparence. (Faire un jet de SANté mentale. S'il n'est pas réussi, l'Investigateur perd un point de cette caractéristique). Les voiles sont rouge sang et un pavillon hollandais claque au vent. (Jet spécial de Connaissance pour l'identifier). Le brouillard fait place à une brume tourbillonnante et l'étrave tape contre les vagues, suggérant un mouvement. Au-delà de la brume, on peut entendre des cris. (Faire un jet de Parler l'Allemand ou le Hollandais pour reconnaître la langue et la forme archaïque du dialecte) :

« Ho ! Kapitan !
Mit Gewitter und Sturm
Aus fernem Meer —
Uber turmhohe Flut vom Süden her —
Ach, lieber Südwind blas noch mehr ! ».

Le refrain provient de deux points distincts dans la brume

Traduction :
« Malgré vents et tempêtes
Des mers lointaines
L'ouragan sur ma tête en vain gronda —
Ah ! Souffle ! Souffle encore bon vent ! ».

L'air résonne du bruit de rames battant l'eau. Soudain deux canots émergent de la brume. Des hommes, vêtus à la façon des marins d'autrefois, sont à bord et dirigent leur embarcation tout droit vers le navire. Après avoir accosté, ils sautent

agilement à bord, remontent les deux canots et les mettent sur leurs cales. Ils ignorent totalement les Investigateurs, comme si ceux-ci n'existaient pas. (Note à l'intention du Gardien : les Investigateurs sont invisibles à l'équipage).

Dès que l'un des membres de l'équipage passe à travers le corps d'un Investigateur, ou commet une action révélant sa nature incorporelle, faites un jet de SANté mentale. (Ils semblent vrais aux Investigateurs, comme eux-mêmes le sont les uns par rapport aux autres). Tout ce qui se passe à bord du navire semble réel. Cependant, le fait qu'un marin passe à travers le corps d'un Investigateur (ou inversement), aura pour conséquence de choquer profondément ce dernier. Si le jet de SANté mentale échoue, lancez 1D6 pour déterminer les points perdus dans cette caractéristique. Si les Investigateurs ont emmené un animal familier avec eux, celui-ci agira en fonction de son maître.

CONCEPTUALISATION DE RÉALITÉS PARALLÈLES

Ce qui se passe ici ne peut être expliqué, mais juste décrit. Durant les heures d'obscurité, les choses deviennent floues et la lumière ne suffit plus pour refléter les couleurs et leur permettre d'être distinctes. Nous faisons appel à la conscience et à la raison pour appréhender ce qui échappe à nos sens. Quand nous dormons, notre inconscient se substitue à la conscience, et nous rêvons. La véritable horreur s'adresse directement à l'Inconscient (appelé encore Subconscient). C'est beaucoup plus qu'un simple effroi. Il y a interaction entre les deux mondes. Notre corps réagit comme s'il était en danger, alors que notre esprit essaie d'admettre cette réalité distincte qui défie les normes auxquelles nos sens nous ont permis de nous accoutumer. L'équilibre de la réalité est renversé et ceci nous terrifie.

Les objets, dans la « zone fantôme », ont leur représentation dans notre monde. Ceci est évident sur le vaisseau hollandais. Les Investigateurs évoluent dans un monde, celui du DE THETIS à l'état d'épave. Le Hollandais est dans un autre monde, celui où le DE THETIS apparaît tel qu'il était au XVIIe siècle. Chaque nuit à 20 h 15, les marins retournent à ce bateau et revivent leurs derniers instants. Le « Vaisseau Fantôme », paré de ses voiles rouge sang, apparait fugitivement à quelque marin naufragé. Le Hollandais et son équipage existent pendant ces brefs instants. Sombre signe du destin, ils annoncent une fin imminente. Ceux qui les voient savent qu'il ne leur reste plus qu'à recommander leur âme au Tout Puissant.

Les actions qui se déroulent sur l'épave du DE THETIS ont une conséquence à bord du « Vaisseau Fantôme ». Mais les Investigateurs ne le percevront qu'avec difficulté.

Exemple n° 1 :

Plusieurs Investigateurs prennent un des canots du vaisseau et le lancent par-dessus bord. S'ils retournent là où le canot était, ils le trouveront encore là. S'ils regardent de plus près, cependant, ils remarqueront que le canot n'est pas exactement au même endroit que précédemment et qu'il a été déplacé de quelques centimètres.

Exemple n° 2 :

Des volailles sont entreposées dans la cale du vaisseau, afin de fournir de la viande fraîche et des œufs pour le voyage. Un Investigateur peut y descendre et prendre un des poulets pour le relâcher sur le pont. S'il fait cela, il lui semblera entendre, par la suite, les volailles affolées battre des ailes. Cependant, l'équipage l'ignore. La seule chose remarquable, dans LEUR MONDE, est une agitation parmi les poulets. Mais il est vrai qu'ils font toujours du bruit. Seule la volaille sait qu'une « chose », avec des doigts invisibles, est venue fureter.

Si un Investigateur veut influer sur la « réalité » du « Vaisseau Fantôme », il doit tenter une action simple dont les effets seront remarquables.

Exemple n° 1

Chaque nuit, entre 20 h 45 et 21 h, le capitaine se retire dans ses quartiers pour inscrire les événements de la journée dans le carnet de bord. Si un Investigateur attrape la plume pendant que le capitaine essaie d'écrire, Vanderdecken remarquera que le manche de la plume bouge, comme s'il était animé d'une vie propre. Il attribuera certainement sa difficulté à écrire à la fatigue due à une journée difficile et décidera de remettre ce travail à plus tard.

Exemple n° 2

Provoquer la chute d'un verre. Comme vous ne pouvez déplacer un objet qu'en fournissant un gros effort, la solution est de déséquilibrer quelque chose qui se renversera. Le récipient atteint le bord de l'étagère et tombe en se brisant sur le sol. Cependant, les vaisseaux sont assez bien conçus pour pallier à ce genre d'inconvénient.

La « psychologie » d'un Poltergeist (esprit frappeur) est décrite succintement ci-dessus. Mais dans ce cas précis, les « esprits frappeurs » sont les gens réels.

Les Investigateurs qui ont perdu leurs points de CONstitution ont une chance d'être remarqués par les hommes d'équipage. Le fait de traverser le corps d'un marin les feront frissonner d'horreur. S'il reste au même endroit sur le pont, un homme d'équipage regardant dans sa direction le fixera et clignera des yeux comme si une brume légère obstruait sa vue. Les Investigateurs qui ont perdu les trois quarts de leurs points de CONstitution, commencent littéralement à hanter le navire et seront considérés comme des fantômes par le capitaine et son équipage. Les personnages ayant trois points de CONstitution (ou moins), peuvent communiquer avec les marins, s'ils parlent l'allemand ou le hollandais, ou s'ils ont un interprète avec eux.

En résumé, un personnage qui a perdu ses points de CONstitution s'éloigne de son monde et pénètre dans l'autre. Bien sûr, c'est ce que les Investigateurs essaient d'éviter. Les marins du DE THETIS réagiront de la même façon qu'un humain voyant un fantôme.

LA SURVIE A BORD DU DE THETIS

Elle est fondamentalement impossible. Lorsque les réserves de nourriture de l'équipement de survie sont épuisées, ce n'est plus qu'une question de temps avant que le groupe ne meure de faim. Vous devez faire très attention à la quantité de nourriture prise par chaque Investigateur. Utilisez les tables décrites dans le paragraphe concernant la consommation d'eau et la pêche. Un Investigateur perd un point de CONstitution pour chaque jour où il n'a pas une quantité minimum de protéines. Il perd deux points de CONstitution, pour chaque jour où il ne boit pas une quantité suffisante d'eau. Dans un mauvais jour, un personnage perd donc trois



points de CONstitution, quel que soit son type d'activité. Les personnages choisissent le moment où ils utilisent les rations de survie. Selon le Manuel de survie, le canot de sauvetage contient de la nourriture calculée en fonction du taux de consommation de survie. On présume que toute personne perdue en mer est en situation de survie. Ceci est explicitement énoncé dans l'introduction.

LE CARNET DE BORD

Lorsque le vaisseau se transforme, le carnet de bord redevient lisible (les particularités de celui-ci doivent faire l'objet d'une grande attention de la part du Gardien).

Cependant, tourner les pages n'est pas aussi facile que l'on croit, car le papier est réellement fantôme. Un Investigateur peut prendre connaissance des informations inscrites dans le carnet de bord, mais de manière désordonnée. Seules, la première et la dernière page sont facilement accessibles. (La dernière page est vierge). Le contenu de la première page est retranscrit dans les appendices.

Comme les Investigateurs lisent le carnet de bord « au hasard », ils n'ont qu'une vue confuse de ce qui arriva au vaisseau. Certaines indications, concernant leur situation propre, deviendront évidentes. Les Investigateurs auront la possibilité de traduire le livre entre 21 h et 23 h. Il faut compter une demie heure par page. (Les difficultés de la traduction se situent surtout dans l'écriture du capitaine et dans le dialecte employé). Naturellement, chaque page nécessite la réussite d'un jet de Lire l'Allemand ou le Hollandais. En raison de la difficulté à tourner les pages et du nombre de paragraphes (20), le Gardien doit lancer 1D20. Ensuite, les Investigateurs doivent tenter un jet de compétence en Lire la langue. S'ils réussissent, faites lire la partie correspondance. S'il s'agit d'un passage déjà lu, ils perdent cinq minutes pour s'en rendre compte. Les pages du carnet de bord ne sont pas numérotées, elles sont seulement datées. L'expérience a montré que les joueurs procèdent rarement d'une façon très organisée. Aussi l'un répètera-t-il le travail des autres. S'il est absent lors de la première lecture du carnet de bord. Très souvent, le traducteur résume l'information en passant outre certains détails qui seraient susceptibles d'éveiller l'attention d'un autre Investigateur. Dirigez cela de la façon qui vous plait.
Finalement, ils comprendront. Aussi faites lire les informations uniquement au traducteur qui, à moins qu'il ne les copient, (assurez-vous qu'il ait de quoi écrire) devra réciter les faits de mémoire à ceux qui n'étaient pas dans les quartiers du capitaine.

On considère que la section V relatant les événements du 17 janvier 1647 correspond au nombre 4, (lorsqu'on lance le dé pour déterminer les pages du carnet de bord). Toutes les autres sections sont résumées et numérotées de la même façon.

LA NOURRITURE DANS LA CUISINE

Tandis que l'équipage regagne le navire, des odeurs alléchantes de pain cuit et de ragoût émanent du dessous. Elles mettront à rude épreuve les estomacs vides des Investigateurs. Si ces derniers recherchent la source exacte de ce fumet, ils arriveront à la cuisine merveilleusement remise à neuf. Une longue table (avec des gamelles à ragoût et des bolées de

cidre) est dressée dans les quartiers de l'équipage. Après avoir remonté les canots, les marins s'y dirigeront directement. Les joueurs peuvent voler ce qu'ils veulent. La nourriture est convenable, quoiqu'un peu fade. Leur faim sera apaisée et ils auront même la sensation d'être ballonés. Le matin suivant, cependant, ils seront aussi affamés qu'avant. La nourriture ne leur fait aucun effet. Leur estomac est rempli d'air.

23 h (époque du De Thetis)

Quel que soit l'endroit où sont les Investigateurs, ils entendront la vigie crier « Links » (gauche) ou « Rechts » (droite). Immédiatement, l'équipage et le capitaine cesseront leur travail et se dirigeront du côté indiqué du vaisseau. Chacun verra alors un tunnel se dessiner dans la brume. Ce tunnel « visuel » reliera le DE THETIS à la scène d'un désastre marin historique. Si la catastrophe se passe à gauche du navire, les Investigateurs assisteront aux derniers moments d'un vaisseau et de son équipage avant l'époque du DE THETIS. Si le désastre se passe à droite du bateau, l'événement sera postérieur au XVII[e] siècle. (Lancez 1D100. Si le chiffre est impair, le naufrage est passé. Si le chiffre est pair le naufrage se situe dans le futur). La mer, autour du DE THETIS, sera calme. Au bout du tunnel, cependant, les flots seront déchaînés. (Rappelez-vous qu'un naufrage postérieur au XVII[e] siècle peut être dans le passé pour les Investigateurs). Donnez une description rapide des naufrages qui se déroulent dans le futur des Investigateurs (tels que celui d'un pétrolier).

Tout d'abord, l'équipage perdu des naufrages décrits considèrera le DE THETIS comme un bateau de secours. Cependant, lorsqu'ils verront l'équipage solennel et les voiles rouges, leur appels au secours se transformeront en cris de terreur. Leur sort est scellé. (La première fois que cela arrive, les Investigateurs doivent faire un jet sous leur SANté mentale. S'ils échouent, ils en perdent 1 point). La scène se perpétuera jusqu'à ce que le vaisseau en difficulté sombre dans les vagues et que le dernier marin se soit noyé. Ensuite, la brume effacera cette vision de cauchemar.

Certains types de naufrage offrent une chance d'évasion aux Investigateurs (qui y assistent). Les galères, par exemple, étaient essentiellement des vaisseaux côtiers et la plupart d'entre elles naviguaient en mer Méditerranée. Si les Investigateurs quittent le DE THETIS et nagent jusqu'à la galère qui sombre, ils ont une chance de survivre, malgré la tempête et le naufrage. Après cela, ils ont une autre possibilité de gagner la côte. Ils se retrouveront sur la terre ferme. Cependant, le retour dans leur temps ne peut être traité dans ce scénario, car, à partir du moment où ils ont rejoint la galère, ils ont quitté les limbes du DE THETIS pour entrer dans une époque bien particulière. Si l'épave est un gallion ou un autre vaisseau et que les joueurs surmontent des épreuves telles que la tempête, les pirates, les icebergs, la négligence, etc., ils auront une très petite chance de survivre en pleine mer. (Faites la moyenne de la Chance des Investigateurs. Faites, ensuite, un jet spécial correspondant à 20 % de cette nouvelle valeur. Lancez le dé pour chaque jour depuis qu'ils sont partis. Survivre à bord d'un bateau en haute mer n'est pas chose commune. Les besoins en protéines et en eau sont applicables de la même façon qu'à bord du DE THETIS. Les Investigateurs devront s'adapter aux exigences de la nouvelle époque dans laquelle ils arriveront. Ce peut être un avantage pour les joueurs les plus habiles. Si un Investigateur voit un désastre sur lequel il a quelques connaissances — le Titanic par exemple — il saura peut-être que des bateaux de secours ne tarderont pas à arriver. Dans ce cas, les joueurs peuvent rejoindre, sains et saufs, les survivants potentiels. Ils devont attendre, cependant, près de 18 ans avant de pouvoir se rendre à Cardington !

Vers 23 h 30 les scènes de naufrage sont terminées.

23 h 30 (époque de De Thetis) : Le Rituel des Damnés

L'équipage se détourne de la brume et se rassemble sur le gaillard arrière. Le capitaine se tient sur le pont de dunette, avec le chantre à ses côtés. Il s'adresse à eux pendant quinze minutes (voir appendice). Lorsqu'il a terminé, le capitaine recule, et le chantre commence à lire la Bible. A la fin de chaque strophe, l'équipage ponctue la lecture d'un bref chant, « Ewage Vernichtung, nimm uns auf ! » (A nous néant ! Et pour toujours !). Les Investigateurs auront l'impression que les marins pensent sincèrement ce qu'ils disent. Aucune lithurgie n'a semblé être aussi empreinte de ferveur. Il s'agit véritablement d'un chant des damnés.

Minuit (époque de De Thetis)

Un homme d'équipage sonne une cloche. Subrepticement, deux hommes s'approchent du chantre. Il les remarque et s'éloigne lentement du plat-bord, terrifié. Après un bref combat, les deux marins jettent le chantre par-dessus bord. Celui-ci ne refait pas surface. L'équipage pousse un hurlement lugubre.

Durant les quatre heures et demi suivantes, les hommes d'équipage agonisent les uns après les autres. Un monte au gréement et se pend à un mât. Un autre a la tête fendue par une hache. Un autre encore saute du mât et vient s'écraser sur le pont. Un autre se tord sur le bord du navire jusqu'à ce que le sang jaillisse de ses entrailles, puis s'effondre lourdement sur le cabestan en gémissant. On entend des cris et des hurlements jusqu'à environ 4 h 30. Puis c'est le silence. A ce moment-là, le capitaine arrive depuis l'écoutille qui mène à ses quartiers. Il rampe lentement vers le beaupré. (Il lui faut une demie heure pour l'atteindre). Un terrible changement s'est produit en lui. Il est d'une maigreur extrême, sa peau est pâle, ses yeux sont injectés de sang et globuleux. Dans un effort ultime, il lance un objet invisible à la mer, et meurt. Quinze minutes plus tard, il est redevenu le squelette que les Investigateurs avaient trouvé au début. C'est l'aube. (La première fois que les Investigateurs voient ce spectacle de folie et de désespoir, ils doivent faire un jet de SANté mentale. S'ils échouent, lancez 1D6 pour déterminer les pertes dans cette caractéristique).

Note à l'intention du gardien :

En jetant le joyau à la mer, le capitaine vient d'accomplir le rituel qu'il a fait il y a plus de 250 ans.

L'ETOILE POLAIRE

Le joyau existe dans les deux mondes. S'il est enlevé de son écrin et promené sur le navire, l'équipage le regardera comme si c'était une apparition de l'enfer. Seul, le capitaine n'aura pas peur. Il le suivra, bras tendus, en s'exclamant « Die Tochter, Die Tochter » (la fille, la fille). Il usera de tous les moyens possibles pour l'attraper. Il ira même jusqu'à accorder un souhait aux Investigateurs (s'ils peuvent communiquer avec lui) en échange du joyau. Il croit que la pierre est le moyen grâce auquel lui et son équipage maudit pourront trouver le salut.

L'une des propriétés troublantes de cette pierre fabuleuse est de lier le mort au lieu de son trépas si elle est à proximité au moment de la mort. Le fait, donc, que Madame Cosgrove

pensait qu'elle pouvait communiquer avec sa défunte fille grâce au joyau n'était donc pas loin de la réalité. La gemme lie l'équipage du DE THETIS de même que tout Investigateur qui meurt à bord du vaisseau quand le joyau est là.

La seule façon d'échapper à ce sort est d'échanger le joyau contre un passage dans le temps originel des Investigateurs. Le capitaine laissera partir le groupe à bord de l'un des canots de sauvetage, quelque part au large des côtes d'Espagne. Si le canot a été détruit, il devront nager. Il les laissera débarquer vers minuit lorsqu'ils entendront des brisants à distance. Une fois que le joyau est rendu, ni le rituel des damnés, ni les scènes de naufrage ne recommenceront. Le capitaine et l'équipage sont toujours liés au vaisseau, mais leur mort répétée ne se reproduit plus. A présent, ils attendent l'oubli.

Le capitaine, lorsqu'il parle du joyau, fait toujours référence à « la fille ». On ne connait pas la raison pour laquelle il dit cela. Cela a peut-être un rapport avec la « Cité des Morts », ce lieu maudit de Bombay. Les circonstances dans lesquelles il a acquis la gemme resteront toujours un mystère.

APPENDICES

Le Rituel des Damnés

Le passage suivant est un extrait, mais il contient la substance de ce que Vanderdecken dit à son équipage, chaque soir vers 23 h 30.

(Dit avec une grande conviction)

L'heure a sonné !
Jouet du vent qui se déchaîne,
J'ai sur les flots erré longtemps ;
Depuis quand ? Je le sais à peine,
Car je ne compte plus les ans ;
Je ne pourrai te dire tous les pays où j'ai passé
et ma peine est éternelle !

Combien de fois, las de souffrir,
Je courus affronter l'orage !
Hélas la mort sembla me fuir,
En vain ma rage à maint écueil
Souvent demanda le naufrage.
Qui était ma mère ?
Comment se nommait mon père ?
Suis-je né pour un destin aussi cruel ?
Qui compte les heures éternelles ?

Vingt ans durant l'Odyssa voyagea
Sur terre et mer navigua ;
Mais nous ne voyons que le marin maudit
Dans le reflet d'un œil, nous existons
Même les albatros évitent nos voiles rouges !
Je suis Hagen Vanderdecken
Et vous êtes mon équipage
Y a-t-il jamais eu sort plus amer ?

A nous néant ! Et pour toujours !

LE CARNET DE BORD

Les paragraphes suivants sont extraits du texte réel. Ils contiennent les informations essentielles. Elles peuvent être obtenues grâce à la réussite d'un jet de Lire l'Allemand ou le Hollandais.

1 — Carnet de bord du De Thetis
Capitaine Hagen Vanderdecken
Le 14 avril 1646

Nous naviguons avec une cale chargée de ferronnerie, à destination de l'Inde. Nous ferons voile vers le Cap de Bonne Espérance. Notre bon maître, Floren Kurster, nous a souhaité un bon voyage, en compagnie de ses nombreuses filles. Ils sont restés sur le quai jusqu'à ce que les plus hautes voiles disparaissent, du moins c'est ce que rapporta la vigie, Bontekoe. Bienvenue, mer propice. Je te salue avec joie, du fond du cœur.

2 — 37 tonnes de pain
18 tonnes de porc séché
13 tonnes de viande marinée
6 tonnes de viande séchée salée
210 boisseaux de pois
105 boisseaux de haricots
141 boisseaux de farine
141 boisseaux de blé
600 gallons (2 268 litres) d'huile de cuisine

3 — Le 6 juillet 1646
A présent, nous sommes à une journée et demi du Cap. Nous avons eu un temps merveilleux. Selon nos calculs, nous devrions atteindre Cape Town demain. Je me demande si le navigateur portugais, Vasco de Gamma, a eu un vent aussi généreux. Il fut le premier à voir ces côtes. Quelles ont été ses pensées ?

4 — Voir section V de l'introduction

5 — 18 février 1647
Tout d'abord, la mer était lisse comme une table. Puis les vagues déferlèrent si puissamment qu'il sembla que le vaisseau allait chavirer. Nous restâmes ensemble, angoissés, mais nous ne pouvions entendre ce que disait l'autre. Bientôt, la cale fut inondée par 2,30 m d'eau. Mais la tempête cessa aussi soudainement qu'elle avait commencé.

6 — Le 21 février 1647
Le courage abandonna totalement l'équipage quand, après avoir écopé l'eau de la cale, le feu prit. Des pleurs, des plaintes et des cris s'élevèrent, poussés par des marins horrifiés dont les cheveux se dressaient sur la tête. La peur et la terreur étaient si grandes, qu'une sueur froide perlait au front des hommes.

7 — Le 28 février 1647
A présent, après neuf jours de calme équatorial, un des matelots pêcha un requin. Nous ne vidâmes pour nous restaurer, mais une fois qu'il fut ouvert, nous trouvâmes dans son estomac notre sergent que nous avions passé par-dessus bord. Il n'était pas encore digéré. La vue de cela nous retourna l'estomac à tel point que personne ne trouva le courage de manger le poisson. Nous rejetâmes l'homme et le poisson à la mer.

8 — Le 4 mars 1647
Le treizième jour où nous étions dans les calmes équatoriaux, les hommes virent une petite île couverte du manteau vert des cocotiers. Le Cap était encore à vingt jours de navigation. Il y avait de la nourriture en abondance, mais les insulaires trahirent notre confiance et tuèrent trois des hommes d'équipage, dont le second, Volkser. Le reste du groupe décida de fuir. La perte de Volkser va nous éprouver fortement.

9 — Le 15 mars 1647
Deux marins, devenus fous, ont sauté par-dessus bord. Voyant cela, nos meilleurs nageurs plongèrent derrière eux et les ramenèrent au navire. Mais l'un d'eux se pendit la nuit à son bord de lit. L'autre mourut le lendemain, ne tenant pas compte des bons conseils qu'on lui avait donnés. Le chantre, contrarié ne s'occupa pas des besoins spirituels du pauvre homme.

10 — Le 19 mars 1647
J'en ai enfin terminé avec le chantre. Ses lamentations et ses explications concernant les calmes équatoriaux étaient néfastes pour l'esprit du navire et avaient mis l'équipage au bord de la mutinerie. Au moment de passer par-dessus bord, il maudit tout le monde, souhaitant que nous mourrions tous. Bizarrement, il ne refit pas surface. On aurait dit que la mer l'avait englouti en une seule bouchée.
Bon débarras !

11 — Le 21 mars 1647
Une dispute éclata parmi les marins concernant les corps des morts que nous avions jetés par-dessus bord. Quelques-uns affirmaient que lorsqu'ils étaient lâchés, flottant sur l'eau, on pouvait les tourner comme on voulait, ils gardaient toujours la tête ou le visage vers l'est. Quelqu'un rampa jusqu'à l'étrave pour vérifier et toucha le corps avec une perche. Celui-ci revint dans sa position initiale, pour quelle raison, je ne sais, mais ceci fut suffisant pour le convaincre lui et les autres, que la rumeur avait quelque chose de fondé.

12 — Le 29 mars 1647
Alors que j'étais malade, et que j'étais évanoui, le marin qui s'occupait des gens dans mon cas, me crut mort et prit une chemise de mon coffre pour m'en vêtir. Après que le gabier ait cousu mon « linceul », il me souleva vivement pour me jeter à la mer. Tandis qu'il prenait l'élan nécessaire, j'ouvris les yeux. Ceux qui étaient autour de moi furent...

13 — Le 8 avril 1647
Très troublé par une telle perspective, j'essayais de convaincre les hommes d'être patients. Notre détresse était devenue chaque jour plus grande et plus dure à supporter. Cependant, ils acceptèrent d'attendre trois jours. Ils discutaient de cela, et chacun regardait les autres avec désespoir, méfiance, et malveillance. Je me demande si je serais capable de manger de l'homme ?

14 — Le 19 avril 1647
J'ai en tête de rebaptiser le vaisseau car il ne ressemble plus au bon DE THETIS. Les hommes d'équipage sont les ombres d'eux-mêmes. Un navire étranger fait voile dans les eaux de ce cap, en dehors du royaume des hommes et de Dieu. Nous avons franchi le pas. Il n'y a plus d'espoir. Je suis perdu également.

15 — Le 1er mai 1647
Je n'ai jamais entendu parler de cela auparavant. C'est pourquoi, la perte de notre chirurgien fut durement ressentie. Il aurait pu donner une explication. Ces hallucinations dépassent mon propre entendement. Les mirages existent-ils vraiment... Nous sommes plusieurs témoins à pouvoir le dire. Sommes-nous trompés ? Les voiles sont-elles devenues rouges ?

16 — Le 4 mai 1647
Les quartiers de l'équipage sont si délabrés qu'une bougie ne pourrait y être allumée. Nous restâmes prostrés lorsque nous vîmes la silhouette de Volkser sur le gaillard avant... comme s'il était en vie. L'un des hommes murmura qu'il avait vu Bontekoe au gouvernail trois jours plus tôt. J'étais le seul à garder assez de raison pour ne pas croire à cela, mais là, sur le pont, Volkser allait et venait, la tête tranchée comme sur l'île.

17 — Le 9 mai 1647
La plaie de Volkser semble s'être cicatrisée d'elle-même... elle ne s'étend plus jusqu'à la machoire. Il ne semble pas nous remarquer... pas plus que Bontekoe... à moins que nous ne passions à travers leur corps. Dans ce cas, ils frissonnent comme si nous étions une brise fraiche. Le chantre est revenu. Tous trois semblent connaitre le destin du vaisseau. Nous faisons attention à ne pas nous retrouver sur leur chemin. Peut-être sommes-nous trop faibles pour juger cela.

18 — Le 21 mai 1647
Je suis le seul à rester, à moins que quelqu'un ne se soit caché. Ce matin, une brume « merveilleuse » a entouré le navire. Je peux entendre les vagues se briser sur la côte, mais je ne saurais dire dans quelle direction. Je me suis habitué aux fantômes qui marchent sur le pont. Seul le dernier trépassé doit revenir. Le miroir dans la cuisine ne renvoie que mon image. Ceci m'effraya un peu la première fois que je notais cette particularité. Réfléchissant à cela, je me demandais comment cela se passerait quand je rejoindrai l'équipage. Peut-être le joyau me gardait-il ? Peut-être suis-je déjà un fantôme ?

19 — Le 31 mai 1647
Le chantre a repris sa maudite lithanie. Personne ne m'obéit. J'entends toujours les brisants à travers la brume. Je ne peux équiper aucun canot. Je suis trop faible pour nager seul. Je me demande de quelles côtes il s'agit. L'Inde, terre maudite de Kurster, porte une rancune contre le monde. Faut-il qu'une enfant soit venue pour me sauver de ma torture étrange... une enfant avant que les doigts gris de Dieu ne la saisissent et la détourne de moi. Ohé ! Je suis damné par la mer. Je suis trop faible.

20 — Le 2 juin 1647
A travers quel instrument trouverais-je mon salut ? Je me sens davantage comme un esprit impur que comme un homme. Ohé, la violence de mon tourment ! Cette maudite brume. La rage tient cette épave à flot. ASSEZ ! Je vais le jeter à la mer ! Sûr !!!

LES VOLEURS DANS L'APPEL DE CTHULHU

Si le Gardien désire approfondir le rôle du voleur dans ce scénario, les informations suivantes l'aideront dans sa tâche.

Au regard de l'analyse, la classe des voleurs peut être divisée en quatre spécialités principales :

1 — La fraude
2 — L'intrusion (effraction)
3 — La Technique
4 — L'assaut (terrorisme, vol à main armée, braquage)

De ces spécialités, seule la dernière a recours à la violence en tant qu'instrument de sa « politique », bien que parfois, certains de ces actes aient une portée ou une justification idéologique. Pour survivre, dans ce type d'activités, les voleurs doivent agir dans l'ombre. La liste des spécialités, au sein de chaque groupe, est présentée ci-dessous.

Description des compétences :

Compétences de Connaissance

Recel : C'est l'art subtil d'écouler les biens volés sur le marché noir. Cette compétence comporte à la fois des connaissances en matière de Marchandage et des contacts avec les personnes auprès desquelles on peut écouler les « marchandises ». Elle permet aussi de savoir ce qui peut être écoulé clandestinement. Elle comporte aussi des sous-spécialités qui comprennent :
— la connaissance des cours en vigueur (des prix pratiqués)
— les techniques de garantie
— l'évaluation des contrefaçons
— l'évaluation des bijoux
— l'évaluation des œuvres d'art.
Ces sous-spécialités peuvent être considérées comme des compétences de Recel distinctes représentant la spécialisation de chaque receleur.

Connaissances techniques : Pour s'attaquer au blindage d'un coffre en acier spécial, il faut savoir comment il a été fait. C'est cette connaissance qui facilitera son démantèlement. Il n'est pas possible de creuser un tunnel de trente mètres dans la terre sans connaître les techniques qui permettent de ne pas s'enterrer soi-même.
Cette compétence sera utilisée comme un modificateur lorsque les personnages chercheront des informations (et que le Gardien est las de les voir tourner en rond) et pour évaluer le degré de réussite d'une activité particulière.

Génie Civil : C'est une connaissance des techniques utilisées dans les travaux publics, pour la construction des rues, des égouts, etc.
Elle est utilisée comme la compétence en Connaissances Techniques.

Architecture : C'est une connaissance particulière des techniques de construction des bâtiments et des maisons. Elle est très utile pour trouver les pièces et autres structures « secrètes » d'un bâtiment et pour pénétrer au bon endroit dans une maison en usant de tunnels ou d'autres moyens d'effraction.
Elle est utilisée comme la compétence en Connaissances Techniques.

Gemmologie : Elle représente la connaissance des bijoux et leur évaluation. Elle peut être utilisée pour repérer les bijoux en toc. Un niveau de 75 % dans cette compétence permet de fabriquer des faux bijoux et des immitations.

Fuite et Evasion : C'est l'art subtil de préparer un plan d'évasion et de le mettre en application.
Cette compétence est utilisée comme la compétence en Connaissances Techniques.

Extorsion : C'est un outil de marchandage particulier. C'est l'art d'exploiter sa victime sans provoquer une arrestation. Cette compétence inclue la connaissance des moyens d'éviter de se faire accuser, de tourner la légalité sans être incriminé.

Finance : Pour séparer les membres de la communauté financière de leurs précieux biens, il faut une connaissance précise de ce qu'ils font avec leur argent et de l'endroit où ils l'ont placé.
Cette compétence s'utilise comme la compétence en Connaissances techniques.

Compétences de Perception

Identifier les Victimes : La plupart des crimes nécessitent que la victime soit suffisamment riche afin que les efforts soient récompensés. Un échec critique dans l'utilisation de cette compétence conduira à s'attaquer à la victime la moins rentable.

Identifier la Police : C'est l'aptitude, quasiment extra-sensorielle, à repérer les représentants de la loi avant, pendant et après avoir commis un crime. Un échec dans l'utilisation de cette compétence indiquera qu'on est inconscient de la présence d'un membre de la police. Un échec critique indiquera qu'on se jette dans les bras de la police.

Repérage : C'est l'aptitude à évaluer discrètement la valeur d'un lieu ou d'un local comme cible intéressante pour un méfait. Note : un bon repérage ne met pas forcément à l'abri du risque d'être pris au mauvais endroit au mauvais moment. Un échec critique dans l'utilisation de cette compétence indiquera une erreur grave de jugement (on aura, par exemple, manqué de noter le passage de plusieurs patrouilles de gardes).

Compétences de Manipulation

Démolition : C'est l'art de détruire convenablement des objets en se souciant ou non de ne pas détruire leur contenu. Plus cette compétence est d'un niveau élevé, plus il est possible d'être discriminatoire et plus il est donc facile de ne pas endommager le contenu des objets qu'on « démolit ». Le Gardien devrait obliger ses joueurs à préciser de quels outils ils se servent. Il n'est pas possible d'ouvrir un coffre fort avec une simple pioche.
Cette compétence devrait être utilisée comme la compétence en Connaissances Techniques.

Effraction : C'est l'aptitude à passer une barrière physique le plus rapidement possible, sans laisser de traces visibles et sans faire trop de bruit. C'est une compétence destructive, mais, de temps en temps, elle nécessite la mise au point d'un plan et certaines Connaissances Techniques. Elle suppose une certaine familiarisation avec les systèmes de sécurité.

Diversion : C'est l'aptitude à distraire l'attention de quelqu'un pour l'empêcher de voir ce qu'on est en train de faire. Pour ce faire on peut utiliser des tours de passe-passe ou l'aide de complices. Une diversion réussie fixera l'attention de tous ceux qui sont présents sur une activité et empêchera qu'on soit soupçonné ou accusé. Un échec critique indiquera que la diversion ne réussit ni à distraire l'attention des éventuels témoins, ni à éviter qu'on soit soupçonné de se livrer à une activité répréhensible.

Fouille ouverte : C'est l'aptitude à passer un endroit au peigne fin pour localiser l'objet le plus intéressant (financièrement) dans le minimum de temps. Après la fouille, l'endroit semblera avoir été complètement saccagé. Un échec indiquera que celui qui fouille ne repère pas tout ce qu'il y a à récupérer. Un échec critique indiquera que le fouilleur s'est blessé au cours de la fouille.

Fouille discrète : Même chose que la fouille ouverte, mais il ne reste aucune trace visible. Un échec dans l'utilisation de cette compétence indiquera que dans 50 % des cas on n'a rien trouvé et que dans les 50 % des cas, la fouille laisse des traces décelables.

Systèmes d'Alarme : C'est l'aptitude à repérer les systèmes d'alarme, à en reconnaître le type et à agir sans les déclencher. Un échec indiquera qu'on a déclenché le signal.

Jeux d'Argent : Quiconque connaît un peu les jeux d'argent sait qu'ils ont peu de choses à voir avec la chance. Cette compétence implique qu'on sait utiliser ses connaissances sur les jeux pour influencer les résultats. Un échec critique indiquera que cette compétence particulière a été repérée et qu'il faut en assumer les conséquences. La nature précise de cette compétence doit être précisée au moment de la création du personnage.

Crochetage de serrures : Comme son nom l'indique, cette compétence permet de crocheter divers systèmes de fermetures. Une compétence de 15 % permet d'ouvrir des loquets et des verrous à ressort. Un pourcentage plus élevé permet de s'attaquer à des serrures plus compliquées. Si on possède une compétence de plus de 25 %, à chaque tour on peut l'ajouter à elle-même, ce qui fait que le crochetage sera forcément réussi, mais que cela prendra plus ou moins de temps.

Ouverture de serrures à combinaisons : Les serrures à combinaison sont d'une nature différente des serrures à clef. Il faut du temps, et de la patience pour découvrir leur secret. Les serrures à combinaison ont un *facteur numérique de difficulté* qui peut rendre leur ouverture plus ou moins facile. Le pourcentage de compétence doit être divisé par ce *facteur numérique de difficulté* pour donner un pourcentage qui sera représentatif des chances qu'on a de trouver la bonne position de chaque bouton numéroté de la serrure. Cette procédure simule la durée nécessaire pour défaire une telle serrure, puisqu'il faut trouver successivement la bonne position de chaque bouton numéroté. Un échec critique indiquera qu'on a coincé les boutons numérotés.

Ouverture de coffres fort : Les serrures à chronomètre et les autres systèmes perfectionnés de fermeture des coffres ont rendu les techniques classiques de violation périmées. Il a donc fallu trouver de nouvelles méthodes. Les outils traditionnellement employés pour violer des coffres protégés par les systèmes cités ci-dessus comprennent l'utilisation de chignoles, de torches à l'oxyacétylène, de ciseaux à froid, de marteaux et de nitroglycérine (de fabrication maison, donc relativement instable). Les échecs critiques avec tous ces outils, sauf la nitro, indiqueront que des dommages ont été causés, aussi bien aux outils eux-mêmes qu'à leur utilisateur. Un échec critique avec la nitro indiquera des effets irréversibles...

Les coffres forts, comme les serrures à combinaison, ont un *facteur numérique de difficulté*. L'application de ce facteur à la compétence du violeur de coffres aura une influence sur la durée qu'il faut pour ouvrir ce coffre.
Le *facteur numérique de difficulté* est fonction du poids du coffre :
Par ex, un coffre de 500 kg a un *FND* de 1
La durée des efforts nécessaires pour l'ouvrir est égale à *30 mn* x *FND*. Ainsi, pour ouvrir un coffre de 1 000 kg (*FND 2*, Durée du travail : 60 minutes) avec une compétence de 25 % on aura 12 % (25 % : 2 = 12,5 %, arrondi à 12 %) de chances en travaillant 60 minutes, mais 25 % de chances en travaillant 90 minutes, 37 % en travaillant pendant 2 heures, etc.

Même le plus idiot des malfaiteurs notera qu'il faut un bon niveau de compétence et beaucoup de temps pour réussir. Mais il existe une autre solution, on peut carrément faire sauter le coffre ! Les coffres qu'on a réussi à sortir et à placer en terrain découvert peuvent facilement être ouverts en utilisant de la dynamite. Mais, malheureusement, rares sont les coffres qu'on peut isoler ainsi. En général, il faut entrer par effraction dans les lieux où ils se trouvent et leur appliquer de la nitroglycérine avec une précision minutieuse. Cet explosif doit être précautionneusement transporté sur les lieux, ce qui nécessite un jet sous la DEX à chaque tour de déplacement. Un échec critique est évidemment fatal. Il faut, ensuite percer un trou dans la porte du coffre pour pouvoir introduire suffisamment, mais pas trop de nitro dans le mécanisme d'ouverture. Si le perçage ne pose pas trop de problèmes et peut être réussi en effectuant un jet de Connaissances Techniques, l'introduction précautionneuse de la nitro demande la réussite d'un jet de DEX. Si ce jet est raté, cela voudra dire qu'on a renversé de la nitro (et qu'il faudra donc nettoyer) et qu'on en a trop mis dans le trou. Le Gardien déterminera ce que veut dire exactement « trop ».

Le coffre peut être enveloppé dans des tapis, sa porte peut être recouverte par un matelas, afin d'étouffer le bruit de la détonation. Celle-ci se produira exactement au moment voulu. Pour chaque 10 % de charge en excès, les membres de l'équipe, accroupis à l'abri quelque part, prendront des dommages (2D6 points) sur un jet de pourcentage inférieur ou égal au pourcentage de charge en excès (si la charge est excessive de 20 %, il y a 20 % de chance que les personnages prennent des dommages).

Compétences de Discrétion

Déguisement : L'art du déguisement permet de se cacher alors qu'on est parfaitement visible, en utilisant les ressources du maquillage, du changement de costume, de l'altération de la voix et de la modification de l'attitude pour cacher sa véritable identité.

Ci-dessous, est donnée la liste des compétences qui comprend l'art du déguisement avec leur pourcentage de base et les modificateurs applicables en fonction de l'INT du personnage :

Déguisement (costume)		15 %
Maquillage		30 %
Altération de la voix		45 %
Attitude		60 %
Allure		75 %
Modificateurs aux chances	≤	9 — 70 %
de réussite en fonction	≤	12 — 45 %
de l'INT	≤	14 — 25 %
	≤	16 — 10 %
	≤	18 — 5 %

Un échec critique dans l'utilisation de cette compétence indiquera que les témoins repèrent le déguisement.

Compétences d'agilité

Escalade : C'est l'aptitude à grimper des structures en utilisant des outils facilement transportables sans paraître aussi évident qu'un alpiniste qui escalade le Matterhorn. Un échec critique indiquera une chute.

La vitesse à laquelle l'escalade est effectuée et le degré de difficulté qu'elle représente est fonction du pourcentage de compétence. Les chances de progresser à une vitesse semblable à celle d'une marche normale sont les mêmes que les chances d'escalader. Le pourcentage de compétence est aussi le pourcentage de chances que le grimpeur a de se dissimuler dans l'obscurité.

Monte-en-l'air : Les meilleurs des voleurs de bijoux savent se déplacer avec aisance sur les surfaces plus précaires. Le pourcentage de compétence exprime les chances qu'a le personnage de se déplacer à une vitesse comparable à la marche normale sur le faîte des toits ou sur des câbles tendus. Ce même pourcentage permet de se déplacer à une vitesse comparable à une course sur des surfaces non glissantes et sur des pentes qui ont une inclinaison inférieure à 35 degrés. De telles activités peuvent être effectuées avec un degré de compétence maximum de 96 %. Un échec critique indiquera toujours une chute. Le fait de dépasser la vitesse permise par la compétence provoque une chute. Le pourcentage de base pour toute personne qui ne possède pas cette compétence est toujours de 10 % sur des pentes qui ne dépassent pas 35 degrés d'inclinaison.

Compétences d'Attaque

Enlèvement : C'est l'aptitude à attaquer, à immobiliser et à enlever une victime en laissant le moins de traces visibles que possible.
Cette compétence s'utilise comme la compétence en Connaissances Techniques.

Immobilisation : C'est l'art de rendre une victime incapable de résister à une attaque en l'assommant. Un échec critique tue la victime.

Garrot : C'est un art subtil permettant de nombreuses variations. Le « garroteur » sait étrangler sa victime avec plus ou moins de lenteur. Quelqu'un qui est étranglé avec un lacet mettra deux minutes pour mourir. Chaque point de pourcentage de la compétence en garrot représente 1,2 seconde qu'on retirera de la durée de cette agonie. Un échec critique permet à la victime de s'échapper.

Compétences de Communication

Liaison : C'est l'aptitude à obtenir des informations du milieu. Elle est nécessaire pour obtenir des outils spéciaux, des services et des contacts, ainsi que pour savoir qui il ne faut pas « doubler ». Elle est aussi utile pour éviter que la police soit au courant des intentions repréhensibles qu'on a. Un échec critique indiquera une dénonciation à la police. Un jet de Liaison permet de trouver des contacts et des informations en trois heures.

Compétences par profession

Tricheur : Baratin 5 % — Ecouter 10 % — Esquiver 5 % Identifier les Victimes 5 % — Jeux d'Argent 10 % — Droit 10 % — Psychologie 5 % — Trouver Objet Caché 10 %.

Homme de confiance : Dessiner une carte 5 % — Psychologie 10 % — Discussion 5 % — Baratin 10 % — Psychanalyse 5 % — Identifier les Victimes 10 % — Identifier la Police 5 %.

Escroc : Comptabilité 5 % — Histoire 5 % — Droit 10 % Dessiner une carte 5 % — Psychologie 10 % — Identifier les Victimes 10 % — Marchandage 10 % — Baratin 10 % Psychanalyse 10 % — Discussion 5 % — Finance 5 % Identifier la Police 10 %.

Politicien : Comptabilité 10 % — Droit 10 % — Bibliothèque 15 % — Psychologie 10 % — Marchandage 10 % Crédit 20 % — Discussion 10 % — Baratin 15 % — Eloquence 15 % — Psychanalyse 10 % — Lancer 10 % — Finance 10 % — Identifier les Victimes 5 %.

Serrurier : Crochetage de serrures 10 % — Effraction 5 % Démolition 5 % — Repérage 5 % — Se Cacher 5 % — Identifier les Victimes 5 % — Ecouter 5 % — Discrétion 5 %.

Mécanicien : Crochetage de serrures 15 % — Effraction 10 % — Démolition 5 % — Repérage 10 % — Se Cacher 5 % — Identifier les Victimes 5 % — Ecouter 10 % — Discrétion 5 % — Recel 5 % — Systèmes d'Alarme 5 % Fouille, Ouverte 5 % — Connaissances Techniques 5 %.

Casseur : Crochetage des serrures 15 % — Ouverture de Serrures à Combinaison 10 % — Effraction 10 % — Démolition 10 % — Ouverture de Coffres forts 5 % — Repérage 10 % — Se Cacher 10 % — Identifier les Victimes 5 % — Ecouter 10 % — Discrétion 10 % — Systèmes d'Alarme 10 % — Fouille, Ouverte 5 % — Connaissances Techniques 5 % — Architecture 5 % — Recel 5 %.

Technicien : Connaissances Techniques 15 % — Architecture 10 % — Génie Civil 5 % — Effraction 10 % — Ouverture de Coffres 15 % — Systèmes d'Alarme 10 % Démolition 10 % — Liaison 10 % — Recel 10 % — Diversion 5 % — Fouille Ouverte 5 % — Bibliothèque 15 % Dessiner une Carte 15 % — Trouver Objet Caché 10 % Mécanique 10 % — Electricité 5 %.

Chapardeur : Identifier les Victimes 5 % — Identifier la Police 5 % — Pick Pocket 5 % — Recel 5 % — Fuite et Evasion 10 % — Esquiver 5 %.

Dévaliseur : Identifier les Victimes 10 % — Repérage 5 % Identifier la Police 5 % — Effraction 5 % — Fouille Ouverte 5 % — Liaison 5 % — Recel 5 % — Fuite et Evasion 5 % — Se Cacher 5 % — Discrétion 5 %.

Cambrioleur : Identifier les Victimes 10 % — Repérage 10 % — Identifier la Police 5 % — Effraction 5 % — Escalade 5 % — Fouille Ouverte 10 % — Fouille Discrète 5 % — Liaison 10 % — Recel 10 % — Fuite et Evasion 5 % — Se Cacher 10 % — Discrétion 10 % — Systèmes d'Alarme 5 %.

Monte en l'air : Identifier les Victimes 15 % — Repérage 10 % — Identifier la Police 5 % — Effraction 10 % — Escalade 10 % — Monte en l'Air 10 % — Crochetage de serrures 5 % — Ouverture de serrures à combinaison 10 % Fouille Ouverte 15 % — Fouille Discrète 10 % — Gemmologie 15 % — Recel 10 % — Liaison 5 % — Systèmes d'Alarme 10 % — Fuite et Evasion 10 %.

Braqueur : Identifier les Victimes 5 % — Identifier la Police 5 % — Premiers Soins 5 % — Ecouter 5 % — Se Cacher 5 % — Discrétion 5 % — Baratin 5 % — Fuite et Evasion 5 % — Couteau 10 % — Arme de Poing 5 % Liaison 5 %.

Homme de Main : Identifier les Victimes 10 % — Identifier la Police 5 % — Premiers Soins 5 % — Ecouter 5 % — Se Cacher 10 % — Discrétion 5 % — Baratin 5 % — Fuite et Evasion 5 % — Couteau 10 % — Bricolage 10 % — Liaison 5 % — Immobilisation 10 % — Diversion 5 % Garrot 10 %.

Gangster : Identifier les Victimes 10 % — Identifier la Police 10 % — Premiers Soins 5 % — Ecouter 10 % — Se Cacher 10 % — Discrétion 10 % — Baratin 5 % — Fuite et Evasion 10 % — Conduire une Automobile 10 % — Armes de Poing 15 % — Liaison 10 % — Fusil 5 % — Effraction 5 % — Enlèvement 5 %.

Voleur de Banques : Identifier les Victimes 10 % — Identifier la Police 15 % — Repérage 10 % — Premiers Soins 10 % — Ecouter 10 % — Se Cacher 15 % — Discrétion 10 % — Baratin 10 % — Eloquence 5 % — Fuite et Evasion 15 % — Conduire une Automobile 15 % — Armes de Poing 20 % — Fusil 15 % — Liaison 10 % Effraction 10 % — Démolition 10 % — Enlèvement 10 % Extorsion 15 % — Recel 10 % — Finance 5 % — Diversion 10 %.



NOTES

MURMURES DES PROFONDEURS

de Tom Bailey

INTRODUCTION

« Murmures des Profondeurs » est un scénario créé à l'usage de « l'Appel de Cthulhu », un jeu de rôle édité par Chaosium Inc. et édité en français par Jeux Descartes. On demandera aux Investigateurs d'enquêter sur la disparition de la première colonie anglaise établie en Amérique, sur l'île de Roanoke. En tant que professeurs ou étudiants de l'Université Miscatonic, il vont entreprendre une fouille archéologique de l'île, et chercher des éléments concernant la disparition de la colonie. Cependant, ils doivent être prudents pour ne pas disparaitre à leur tour sans laisser de traces.

Le Gardien devrait garder à l'esprit qu'il n'y a pas de créature que les Investigateurs peuvent combattre dans ce scénario. De ce fait, la recherche et la connaissance sont les seuls gains qu'ils peuvent retirer de cette entreprise. Le Gardien doit laisser la possibilité aux Investigateurs de fuir à tout moment. Il doit également éviter toute destruction gratuite. Les joueurs incarnent des personnages érudits, des chercheurs avides de connaissance et des précurseurs dans la quête de la vérité. « Ce qui arriva est incroyable et ce qui se passe est incroyable ». C'est en cela que réside l'âme du scénario.

SCÈNE 1 : RÉCIT

Par un matin vivifiant de février 1925, vous êtes réunis dans la salle d'étude du Professeur Brown à l'Université Miskatonic. Le Professeur Brown, doyen de la faculté des Sciences, vous souhaite la bienvenue. Dans la pièce, se trouvent également d'autres professeurs ainsi que quelques étudiants en dernière année d'anthropologie. Vous apercevez aussi un homme distingué et bien habillé que vous ne connaissez pas.

Le Professeur Brown vous invite à vous asseoir et présente le « gentleman » comme étant Sir Andrew Buckingamshire d'Oxford. Il explique que l'université d'Oxford désirerait commanditer une expédition archéologique à l'île de Roanoke, le lieu de la première colonie anglaise installée en Amérique. Comme chacun sait, les colons disparurent sans laisser de trace. Les fonds sont suffisants pour couvrir toute dépense raisonnable. Cependant, Sir Andrew aimerait constituer une œuvre définitive et publiable concernant l'extinction de la colonie. Il désire se pencher plus particulièrement sur les points suivants :

1 — Qu'est-il arrivé à la colonie et à ses habitants ?

2 — Existe-t-il des descendants connus de ces habitants ?

3 — Quelle fut la cause de l'échec de la colonie ?

4 — Est-ce que le site est digne d'une fouille plus importante ?

Le Professeur Brown intervient et mentionne que les savants disposent de trois mois pour se préparer, car les explorations ne commenceront qu'au mois de mai. Ils doivent se procurer l'équipement utile à cette expédition. Puis, il marque un temps d'arrêt et, pensivement, allume sa pipe.

« Comme vous vous souvenez peut-être, l'université a connu de sérieux ennuis d'ordre académique il y a environ un an et demi. Elle fut victime d'une mauvaise publicité lors du symposium que nous avions organisé. Je n'insisterai jamais assez sur l'importance de cette exploration. Elle représente une façon de retrouver la notoriété et la crédibilité que nous avons perdu. Je vous demande instamment, messieurs, de procéder à une investigation aussi complète que possible, et par là-même, de dissiper les mythes qui subsistent encore au sujet des « colons perdus » et de leur mystérieuse disparition. Rapportez-nous des preuves ».

Les bavardages vont bon train. Vous observez le groupe ; il est composé d'un archéologue, d'un anthropologue et de plusieurs étudiants. Voilà qui augure d'un été plaisant !

Notes à l'intention du Gardien :

Sir Andrew Buckingamshire est membre de la « Main Droite », une société secrète qui garde un œil vigilant sur le genre humain. Naturellement, il ne divulguera pas les raisons de son intérêt au sujet de l'île de Roanoke, et répondra affablement à ses interlocuteurs que le projet a été conçu comme une « expression de la coopération archéologique anglo-américaine ». Si les joueurs approfondissent leurs recherches au sujet de Sir Andrew, ils découvriront qu'il n'est en aucune façon associé à la faculté d'Oxford. En outre, s'ils essaient de le confronter à cette vérité, il restera évasif et s'indignera. Il menacera de couper les fonds nécessaires à l'expédition, chose que ne tolèrera pas le Professeur Brown.

SCÈNE 2 : VOYAGE A ROANOKE

L'île de Roanoke se situe à environ 11 kilomètres de la côte est de la Caroline du Nord. Elle est séparée par une ligne de côtes extérieures, formées par une chaîne d'îles étroites et sablonneuses, connues sous le nom de « Bancs Extérieurs ». Le Cap de la Peur et de Guet s'avancent en direction des îles. Roanoke se situe entre les détroits d'Albemarle et de Pamlico, dont les eaux sont peu profondes, saumâtres et presque sans marée (voir carte).

La ville la plus proche de Boston, si l'on voyage en train, est Elisabethtown. Elle est au nord du détroit d'Albemarle. C'est une petite ville qui compte environ 6 000 habitants. Le voyage de Miskatonic à Elisabethtown prendra deux jours. De là, la seule façon de se rendre à Roanoke est d'affréter un bateau. Si les Investigateurs optent pour un voyage plus long et plus difficile, ils peuvent passer par Mann's Point, une toute petite bourgade située à environ 11 kilomètres de Roanoke, au-delà du détroit de Pamlico. Il leur faudra alors quatre jours de plus pour s'y rendre.

Elisabethtown offre davantage d'agréments. Il existe une société locale historique. On peut facilement acheter des vivres. En outre, un studio de cinéma y est installé. Cependant, il sera plus coûteux d'affréter un bateau à Elisabethtown. Mann's Point est un petit hameau. Les gens sont fiers. On peut aussi y acheter de la nourriture, (il n'y a pas grand choix), mais les outils ou les pellicules de caméra sont introuvables. Tout Investigateur passant la nuit à Mann's Point, entendra la légende de Virginia Dare (voir appendice nº 2). Bien qu'ils ne soient pas hostiles, les habitants de Mann's Point n'aiment pas les étrangers. (Il existe un réseau de contrebande dont nombre d'entre eux font partie).

Roanoke est une île basse et marécageuse. Elle fait 19 kilomètres de long et 8 km de large. L'île est actuellement inhabitée. Tout au nord, se trouve un phare, pratiquement intact, mais abandonné. Il ne sera visible aux yeux des Investigateurs que s'ils approchent de l'île en venant d'Elisabethtown. Par contre, ils ne peuvent le voir s'ils arrivent de Mann's Point.

Le climat est de type sub-tropical. La chaleur et l'humidité de l'été sont intolérables. Un travail difficile peut provoquer une insolation. Des orages violents éclatent fréquemment pendant les mois de juillet et août. Au cours des mois d'hiver, il fait frais. Le vent souffle sans cesse.

La faune et la flore de Roanoke sont variées. Toutes sortes de lézards et de créatures amphibies, ainsi que des oiseaux et des petits mammifères, peuplent les marécages. Roanoke est le lieu de prédilection d'un nombre considérable d'insectes. Ils sont très importuns durant l'été. Lorsque l'on accoste, les oreilles sont assaillies par de multiples bruits : pépiements, bourdonnements, geignements, hululements, coassements et chants d'oiseaux se mêlent en une cacophonie étourdissante. Lorsque les créatures sortent la nuit, l'île devient totalement vivante.

Aux yeux d'un spectateur insouciant, Roanoke offre les possibilités d'un nouvel Eden. En vérité, les colons choisirent un beau pays pour établir leur premier établissement. Qu'est-ce qui n'a pas marché ? Peut-être le monde le découvrira-t-il cet été !

Les colons arrivèrent à la fin du mois de juin. Ralph Lane, agissant sous la direction de Raleigh, prit le titre de Gouverneur. Grenville rentra en Angleterre afin de ramener d'autres colons ainsi que des vivres.

Construisant de rudimentaires maisons de bois et un fort provisoire, les colons furent bientôt installés sur l'île de Roanoke. Ils commencèrent à explorer minutieusement l'intérieur de l'île. Leur objectif était de découvrir de l'or ou une voie navigable vers la « Mer du Sud », ainsi qu'ils appelaient l'Océan Pacifique.
« ... le projet de colonisation élaboré par notre nation a été conçu dans le but de trouver une mine ou un passage quelconque vers la Mer du Sud. Cette région n'a rien d'autre à offrir » déclara Lane, le Gouverneur. Ni Lane, ni ceux qui l'envoyaient n'avaient une idée des distances ou de l'imposante montagne qui se dressait entre les côtes sablonneuses de l'île de Roanoke et la mer à l'ouest.

Leurs explorations furent vaines : ils ne découvrirent ni mine, ni voie d'eau. Cependant, ils apprirent des Indiens qu'il existait un meilleur site pour établir une colonie, appelé la Baie de Chesapeake. En plus, on pouvait y trouver des perles.

L'hiver et un autre printemps s'écoulèrent. La nourriture commençait à manquer. Grenville, dont on attendait le retour (avec une cargaison de vivres) ne se montrait pas. Lane agissait à la légère dans ses négociations avec les Indiens et aucune aide n'était à attendre d'eux. La crise survint le 1er juin 1586. Lane et vingt-cinq de ses hommes ramèrent jusqu'à Dasamonquepeuc, la ville indienne. Là, il demanda à rencontrer les indigènes. Alors, il ordonna à ses compagnons de les exterminer, car il craignait une attaque de leur part.

Huit jours plus tard, tandis que le manque de nourriture se faisait durement ressentir, et que les Indiens attendaient l'occasion de se venger traitreusement, les colons virent une grande flotte de 23 voiliers longer les côtes. Il était peu vraisemblable que ce fut Grenville, (ils étaient trop nombreux). Il s'agissait peut-être des Espagnols. Cependant leurs craintes furent bientôt dissipées, car les vaisseaux arboraient pavillon anglais et étaient sous le commandement de Sir Francis Drake.

Drake s'était rapproché des côtes pour guetter un signe de la colonie de Raleigh. Il était là, comme Hawkins au Fort Caroling 21 ans auparavant, proposant son assistance aux colons s'ils désiraient rester, ou offrant de les ramener s'ils préféraient rentrer chez eux. Dans son rapport à Raleigh, Lane racontait une « histoire peu convaincante » : il avait demandé des vivres puis, en raison d'une tempête, avait accepté à contre-cœur l'offre de rentrer. Un autre rapport expose une version plus juste : « ... une grande tempête survint, et repoussa la plus grande partie de la flotte vers la mer. C'est à bord de ces vaisseaux qu'avait embarqué la majeure partie des colons anglais. Voyant cela, ceux qui étaient à terre, se hâtèrent vers les trois voiliers qui avaient été désignés pour rester ici, et, de crainte d'être abandonnés, laissèrent tout, comme s'ils avaient été chassés de là par quelque puissante armée. Il ne fait aucun doute que ce fut le cas. La main de Dieu s'abattit sur eux en raison de la cruauté et des outrages commis par certains d'entre eux envers les indigènes ».

A peine la flotte de Drake mettait-elle le cap sur l'Angleterre qu'un autre navire jeta l'ancre dans la petite crique de l'île de Roanoke. Il avait été envoyé par Raleigh. La cale était pleine de vivres destinés aux colons. Ne trouvant aucune trace de la colonie, il rentra en Angleterre. Quelques jours

plus tard, une autre expédition de secours arriva à Roanoke. C'était Richard Grenville, l'homme que l'on avait tant attendu. Il trouva les cabines abandonnées par les colons, mais rien ne lui indiqua qu'ils étaient rentrés avec Drake. Il laissa quinze de ses hommes sur l'île de Roanoke, ainsi que des vivres pour deux ans, car il avait bien l'intention de conserver cette région en sa possession. Puis il rentra également en Angleterre.

Il semblait que Raleigh avait perdu un peu de son enthousiasme à propos de la Virginie et particulièrement de l'île de Roanoke. L'année qui suivit le retour des colons (qui étaient avec Lane), il n'organisa pas d'autre expédition. Au contraire, en 1587, il laissa le projet de colonisation à un groupe de gens constitué de « particuliers » qui étaient prêts à risquer leur argent et leur vie en se rendant au-delà des mers.

APPENDICE 1 : ARRIÈRES-PLANS

Les informations suivantes sont accessibles aux Investigateurs. Elles contiennent les renseignements que Sir Andrew est susceptible de leur révéler quand il sera interrogé. Le Gardien peut photocopier ce matériel afin que les joueurs puissent l'exploiter.

Le 25 mars 1581, une lettre patente fut adressée à Walter Raleigh, l'autorisant à « ... découvrir, chercher, trouver et observer des pays (de son choix) éloignés, sauvages et barbares, ou des contrées et des territoires non encore occupés par un prince chrétien ou habités par un peuple chrétien... ». Aussitôt, Raleigh arma deux vaisseaux afin de trouver un endroit pouvant convenir à l'établissement d'une colonie. Leurs recherches devaient s'effectuer aussi près que possible de la Floride. Ils ne devaient pas violer les clauses énoncées dans la Charte, interdissant de nuire ou de causer du tort à toute nation en paix avec l'Angleterre. Ses bateaux longèrent les côtes américaines, quelque part audessus du Cap de la Peur, et continuèrent à naviguer vers le nord, à la recherche d'un port. La première anse qu'ils trouvèrent se situait à travers la ligne de récifs entourant le détroit de Pamlico. Ils débarquèrent sur l'une des îles sablonneuses et en prirent possession, « respectant les usages que l'on pratiquait en de telles occasions ». Puis, ils procédèrent à l'exploration des îles voisines, faisant connaissance avec les Indiens, qui furent non seulement très amicaux, mais qui leur donnèrent bon nombre d'informations concernant le continent proche. Les indigènes de l'île appelée Roanoke se montrèrent particulièrement hospitaliers. A la mi-septembre, les éclaireurs de Raleigh retournèrent en Angleterre. Deux indigènes faisaient partie du voyage, afin d'apporter une preuve tangible du succès de l'expédition. Les « explorateurs » constituèrent un rapport qui, dans l'ensemble, était favorable.

Raleigh fut manifestement satisfait de l'endroit choisi. La Reine Elisabeth fut si enthousiasmée qu'elle nomma la région « Virginie ». Au printemps, toutes les formalités nécessaires au voyage du premier groupe de colons étaient terminées. Le 9 avril 1585, ils partirent de Plymouth. Sept vaisseaux transportaient les 107 hommes, ainsi que des vivres, des vêtements, des scies, des haches et toutes sortes de matériel utile à la construction et à l'entretien d'une installation permanente. Les deux indigènes qui avaient été emmenés en Angleterre l'automne précédent, faisaient également partie du voyage. Sir Richard Grenville, le cousin de Raleigh, dirigeait l'expédition.

Trente-deux membres appartenaient à cette nouvelle compagnie, connue sous le nom de « la Cité de Raleigh » en Virginie. Dix-neuf d'entre eux étaient des marchands londoniens. Ils payaient les frais. Treize autres avaient été contactés pour se rendre en Virginie, afin de diriger les opérations de la colonie. Ils offraient leurs compétences et leurs vies. John White, l'un des treize hommes, fut choisi comme Gouverneur, ce qui signifiait qu'il serait amené à commander la colonie établie en Virginie, bien qu'il n'ait pas vraiment son mot à dire dans quelque domaine que ce soit. Il avait fait partie de l'expédition dirigée par Lane et avait pris part aux explorations effectuées en 1585-1586, période au cours de laquelle il peignit de nombreuses aquarelles se rapportant aux Indiens, à leurs maisons et à leurs coutumes.

La colonie embarqua à bord de trois navires qui quittèrent l'Angleterre le 26 avril 1587. Il y avait environ 125 colons en tout, dont quatre-vingt-dix hommes, dix-sept femmes, neuf enfants et les deux indigènes qui avaient été ramenés par Lane l'année précédente.

Le 16 juillet, les côtes de la Virginie étaient en vue. Six jours plus tard, ils abordaient l'île de Roanoke. Dans un journal relatant le voyage, White explique que « selon la charge qui nous est conférée (entre autres instructions écrites) par Sir Raleigh », les vaisseaux devaient s'arrêter à Roanoke uniquement pour recueillir les quinze hommes qui avaient été laissés là l'année passée par Grenville. Ils devaient, ensuite, se rendre à la Baie de Chesapeake, où une nouvelle colonie devait être établie. Le navigateur, cependant, laissa les colons sur l'île de Roanoke, et White manqua manifestement d'autorité pour faire appliquer les directives de Raleigh.

Au lieu d'être accueillis par les quinze hommes qui étaient restés à Roanoke, les nouveaux colons trouvèrent les ossements de l'un d'entre eux. Ils apprirent le reste de l'histoire par les Indiens. Il apparut que les Indiens étaient venus du continent en canot, prirent les Anglais au dépourvu et tuèrent deux d'entre eux. Les survivants s'enfuirent à bord d'un petit bateau vers une île proche, puis, plus tard, disparurent. Les maisons qui avaient été construites par les hommes de Lane l'année précédente étaient toujours debout. White demanda à ses gens de les réparer.

C'est lors de ces travaux, le 18 août, que se produisit un événement béni entre tous : la naissance d'une petite fille. Selon la volonté de White, « comme cette enfant était la première chrétienne à naître en Virginie, elle fut nommée Virginie ». Les heureux parents étaient Ananias et Eléanor Dare.

Malheureusement, White n'eut que peu de temps à consacrer à la petite Virginie. Simon Ferdinando, le navigateur, devait ramener les navires en Angleterre. Plusieurs membres de la compagnie devaient partir pour s'occuper du réapprovisionnement en nourriture. Le Gouverneur fut du voyage. John White quitta donc les rivages de l'Amérique le 27 août 1587.

Avant que la colonie de White n'ait quitté l'Angleterre, une grande bataille navale se préparait en Espagne. Le roi voulait conquérir l'Angleterre. Les stratèges de la bellesœur du roi Philippe d'Espagne (Drake et Raleigh notamment, ainsi que d'autres personnes « désagréables ») lui causèrent les pires ennuis. Les intentions belliqueuses de l'Espagne étaient devenues si évidentes que le mois ou l'expédition de White faisait voile vers la Virginie, Sir Francis Drake était « en train de brûler la barbe du roi d'Espagne », en détruisant ses navires dans le port de Cadix. Entêté, Philippe répara les dommages subis, et, au mois de juillet 1588, la grande Armada arrivait en Angleterre

En novembre 1587, pendant les préparatifs de la contre-attaque de l'invasion espagnole, White rentra en Angleterre. Grâce à l'influence de Raleigh, il put avoir deux navires chargés de vivres, et repartit pour la Virginie en avril 1588. Le blocus de la flotte espagnole l'obligea à regagner l'Angleterre afin de se réfugier dans un endroit sûr. Puis il fut impossible d'obtenir des hommes et des vaisseaux pour quitter le pays, tant que l'Armada espagnole n'était pas défaite. La nation réquisitionnait tous les navires et tous les hommes.

White ne put avoir de bateau en 1589. L'année suivante, il demanda à trois corsaires, qui se rendaient aux « Indes Occidentales », de l'emmener. Les marins acceptèrent d'aller à Roanoke, afin de voir comment les choses se passaient.

Avec une lenteur pénible, l'expédition naviga le long des côtes africaines, remonta à l'ouest vers les Alizés, longea les Iles Sous le Vent. (Là, ils tendirent une embuscade à des galions espagnols ; ils en chassèrent quelques-uns et en capturèrent). Enfin, le 15 août, ils jetèrent l'ancre à Hatorasek. Les plus gros vaisseaux furent incapables d'être gouvernés à travers le petit détroit. Ils durent rester à l'extérieur. Un grand vent soufflait du Nord-Est. La mer était déchaînée. Ce n'est qu'après de grosses difficultés, et la perte de sept hommes (qui se noyèrent), que les petits canots purent déposer White sur l'île de Roanoke.

Tandis qu'il arrivait sur le banc (de sable), il remarqua un arbre sur lequel étaient curieusement gravées ces trois lettres romanes : « C R O ». Il se dirigea alors vers l'emplacement de la colonie et découvrit que les maisons avaient été détruites.

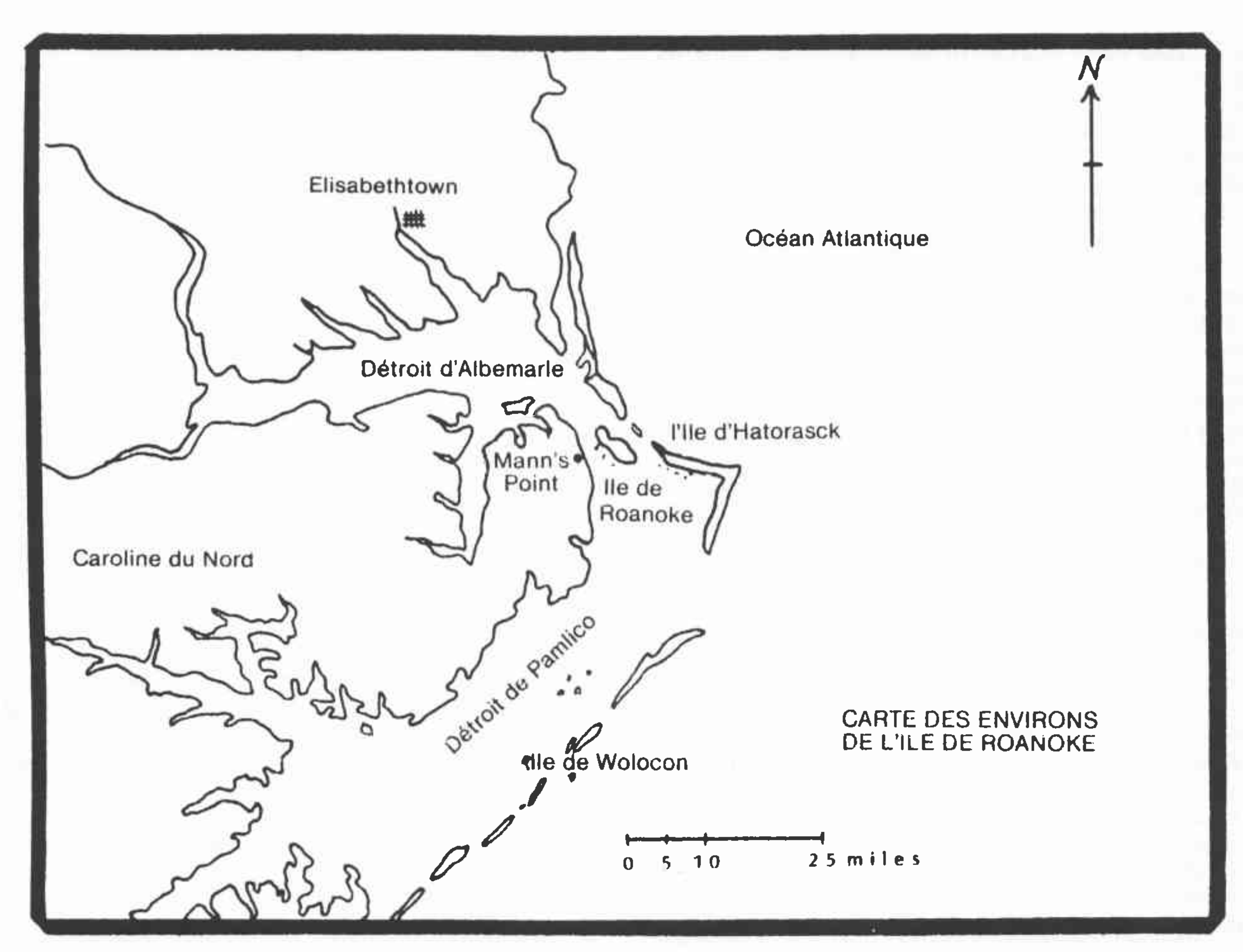
La place était entourée d'une haute palissade d'arbres, et ressemblait à un fort. L'un des plus grands arbres (ou postes), situé à droite de l'entrée, avait l'écorce arrachée à 1,50 m du sol et C R O était gravé en lettres capitales. Le sol était couvert d'une fange. On aurait dit que ce lieu avait été le théâtre d'une « activité » invraisemblable. Il trouva l'endroit où les colons avaient enterré plusieurs coffres. Ceux-ci avaient été pillés par les Indiens. Par contre, il ne trouva aucune trace des bateaux, de l'artillerie ou de tout autre équipement ayant appartenu à la colonie.

Trois années plus tard, dans un rapport écrit concernant l'expédition, White concluait en ces termes : « ainsi, les planteurs de Virginie sont libérés de ma désagréable présence grâce à l'aide miséricordieuse du Tout Puissant, à qui je demande humblement d'aider ces gens et de les soutenir, selon sa volonté sacrée : je fais mes adieux ».

Deux théories existent pour expliquer ce qui arriva :

1 — La colonie, pour des raisons inconnues, décida de quitter l'île de Roanoke et se dirigea vers le sud, où les Indiens étaient connus pour leur gentillesse. Cependant, les expéditions successives vers le Nouveau Monde ne trouvèrent aucune trace des colons, et aucune preuve concluante ne put établir qu'ils étaient jamais venus ici.

2 — Les colons abandonnèrent l'île de Roanoke pour des raisons inconnues et se dirigèrent vers le Nord-Ouest, vers la Baie de Chesapeake. Avant de partir, ils apprirent leur destination aux Indiens. Là encore, aucune preuve de cette théorie ne peut être trouvée dans la région de la Baie de Chesapeake.





CARTE DE ROANOKE (RESERVÉE AU GARDIEN)

Note à l'intention du Gardien :

La plupart des informations données dans l'introduction ne sont pas connues en 1925. Elles ne doivent donc pas être portées à la connaissance des Investigateurs. Elles aident le Gardien à recréer l'ambiance propice à l'aventure.

L'île de Roanoke fut découverte avant 1558 par des corsaire anglais. Drake et Grenville étaient tenus en alerte par les Espagnols qui effectuaient leur commerce de la Floride aux Iles Caraïbes. Navigant le long des côtes américaines, ils pensèrent que Roanoke serait un bon port pour réapprovisionner leurs navires. Il ne fait aucun doute que leurs relations avec les Indiens étaient superficielles et n'allaient que dans le sens d'une entente future. De fausses rumeurs continuaient à circuler disant que quelque trésor volé aux Espagnols fut laissé à Roanoke avant que l'installation de la première colonie soit envisagée.

Ralph Lane était un soldat. Il établit la première colonie dans un esprit militaire. Il maintint une discipline de fer sur les hommes qu'il commandait en Amérique dans les années 1585 et 1586. Ceci lui permit d'organiser une série d'expéditions d'explorations au-delà des rivières de Palmico, Chowan et Roanoke ainsi que dans l'embouchure de Chesapeake. Compte tenu de l'équipement rudimentaire dont ils disposaient, ils firent un excellent travail et clarifièrent la topographie d'une superficie considérable. Le cartographe et peintre, John White, ainsi que l'observateur naturaliste et scientifique, Thomas Harriot, collectèrent bon nombre d'informations précises à propos de la société indienne, de la faune, de la flore et des minéraux de la région. En moins d'un an, ils disposaient d'assez d'éléments pour entrevoir les conditions d'implantation en Amérique au sein d'un territoire limité.

Bien qu'ils effectuèrent les travaux d'exploration convenablement, ils n'essayèrent pas ou prou d'établir la colonie sur des bases sociales et économiques fermes. Il y avait bien quelques hommes possédant des compétences dans le domaine agricole. Mais les plantes et les boutures qu'ils avaient eu tant de mal à obtenir dans les « Indes Occidentales » et dont la conservation à bord des navires n'avait pas été des plus aisée, mouraient ou se désséchaient. La canne à sucre ne prenait pas racine. Le blé avait moisi lorsque le bateau avait essuyé un coup de mer. Ainsi, il leur restait peu de choses à ensemencer. Il était nettement trop tard pour planter du maïs à la façon indienne. Il est vrai que, au cours du printemps 1586, les Indiens leur donnèrent des graines de maïs en quantité suffisante pour les nourrir un autre hiver. Cependant leurs compétences de fermiers n'abusent personne qui étudie leurs méthodes. Toutes leurs tentatives d'organisation restaient sans succès. Une force militaire ne pouvait faire pousser des cultures.

Ils n'essayèrent pas de s'approprier le terrain et de le répartir entre eux. Leur fort était construit près du village indien de Roanoke, et leurs maisons étaient probablement disséminées parmi les tentes. Le terrain qu'ils ensemencèrent au printemps fut défriché et leur fut alloué par les Indiens.

Il n'est donc pas surprenant qu'ils devinrent largement dépendants de la communauté indienne. La tribu de cette région vivait des ressources de la terre plus que toute autre peuplade d'Amérique du Nord. Leurs plantations de maïs, de haricots, de courges, de tournesols et de tabac jouaient un rôle essentiel dans leur vie communautaire. Là où le sol était fertile, ils pouvaient faire pousser des cultures pour plusieurs années. Quand l'utilisation d'engrais était nécessaire, une partie de la population faisait pression afin que de nouveaux terrains soient défrichés ou que le village soit installé ailleurs. La chasse et la pêche, ainsi que la moisson tenaient donc un rôle prépondérant dans leur économie.

Pendant l'automne 1585, il n'y eu aucune difficulté pour approvisionner les colons en quantités suffisantes (voire considérables) de maïs, de légumes, de racines alimentaires et de viande de cervidés en échange de bibelots et d'objets en métaux précieux. Cependant, les choses devinrent plus « sérieuses » à la fin de l'hiver. Les Indiens acceptaient toujours de livrer des graines, mais en quantité insuffisante pour leur permettre d'avoir un excédent appréciable. Au printemps et au début de l'été, avant que les nouvelles cultures ne soient mûres, les Indiens durent chasser et pratiquer la cueillette. A ce moment-là, ils commencèrent à être sérieusement irrités par les besoins de nourriture des Anglais : non seulement, ils faisaient des offres de paiement plus importantes, mais ils les accompagnaient de menaces en cas de refus. Devant une telle attitude, les Indiens réagirent. Grâce aux efforts concertés de plusieurs tribus, ils essayèrent de faire mourir de faim la colonie.

Les colons durent se disperser afin de chercher de la nourriture. A ce moment, Pemisapan, le chef de la tribu des Indiens de Roanoke, décida d'attaquer et d'écraser les Anglais. Lane, qui était un homme intelligent, devança l'attaque. Au début du mois de juin, il surprit le chef dans son village et le tua ainsi que toutes les personnes âgées. Cela intimida les Indiens et sauva la colonie. Cependant, aucune trêve ne fut prononcée entre les deux « sociétés ».

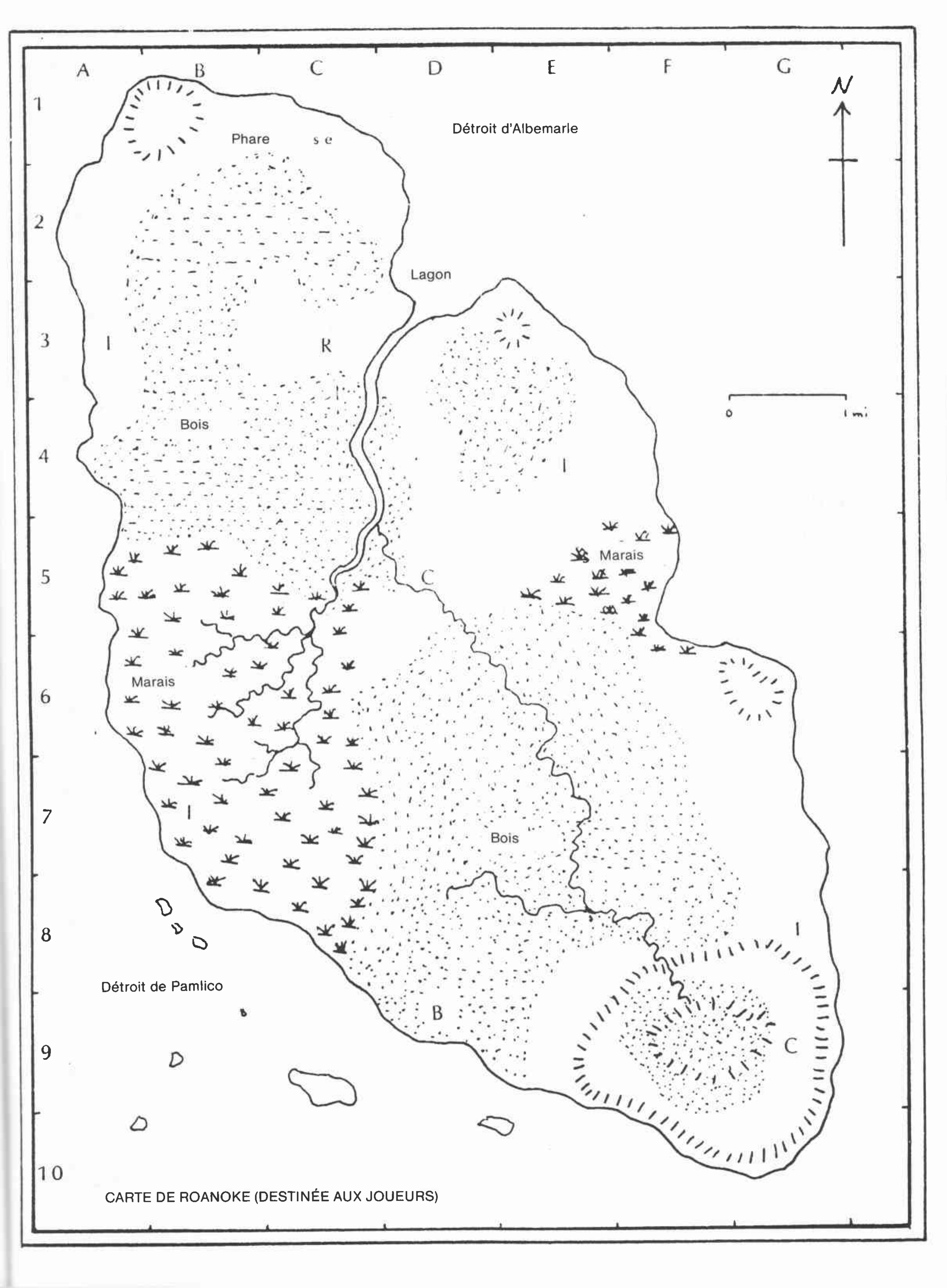
L'échec des colons à subvenir à leurs besoins fit des Indiens des hôtes peu serviables, bien que leur territoire ne fut pas encore en danger. Un plan plus sérieux fut élaboré en raison de l'arrivée de White qui était bien décidé à attribuer des terrains substantiels à chaque famille.

Les Indiens comprirent alors la menace que représentaient les hommes blancs. Un conseil se tint vers le mois d'août, au cours duquel les « anciens » qui avaient échappé au massacre décidèrent d'invoquer le Croaton. Une nuit, ils enterrèrent une boîte contenant la médecine sacrée dans le village de Roanoke, et s'enfuirent. Les colons furent déroutés par ce départ et redoutèrent une attaque. Leur vigilance s'estompa à mesure que le temps passait car les Indiens ne réapparaissaient pas. Cependant, le Croaton commença à faire des ravages parmi les Anglais. (Voir appendice nº 4).

Lorsque la colonie fut dévastée, quelques personnes voulurent laisser une marque de leur tragique destin en signe d'avertissement. (Ils attendaient le retour de John White avec des vaisseaux chargés de provisions). Avant de sombrer dans la folie, deux hommes gravèrent trois lettres.

Naturellement, le mythe des colons perdus resta toujours vivant au sein du folklore américain. On essaya, de temps en temps, de découvrir ce qui s'était passé. Finalement, l'île de Roanoke fut oubliée jusqu'à ce que la Guerre Civile éclate.

L'île, en raison de sa situation géographique, était un point stratégique de défense car elle gardait la porte arrière de Norfolk. En 1861, l'île fut occupée par la Confédération. En février 1862, l'Union évinça la Confédération et la chassa. Curieusement, les troupes de l'Union quittèrent l'île également.



CARTE DE ROANOKE (DESTINÉE AUX JOUEURS)

Ils étaient tombés sous l'emprise du Croaton, et ils avaient été démoralisés de la même façon que leurs prédécesseurs confédérés. Le Croaton se cache encore sur l'île de Roanoke et est toujours lié à la « Boîte de Médecine ». Eternel et immuable, il ne sait qu'une seule chose : mort à l'envahisseur qui vient d'au-delà des mers ! Mort à l'homme blanc !

En 1917, le gouvernement entreprit de faire construire un phare à l'extrémité nord de l'île de Roanoke. Il fut achevé au début de l'année 1918 et habité en avril. Le Croaton déploya alors sa force maléfique sur l'infortuné gardien (du phare). On ne retrouva jamais trace de lui. Après une enquête superficielle, le verdict officiel fut que l'homme était devenu fou. La place de gardien est toujours vacante.

L'île est actuellement inhabitée. Il est beaucoup plus aisé de rester en vie sur les îles voisines et encore davantage sur le continent. Peut-être que le funeste écho du sort que connurent les colons résonne encore dans l'esprit des citoyens américains. Mais, bien que ce souvenir les obsède sans cesse, ils n'en parleront jamais.

APPENDICE N° 2 : RECHERCHES

Au cours des trois mois qui s'écoulent, entre l'annonce des fouilles et le début des opérations, les Investigateurs peuvent rechercher des informations supplémentaires. Ils peuvent aussi participer à d'autres aventures, mais ne doivent pas manquer les cours (rappelez-vous que ce sont des professeurs ou des étudiants), ou être impliqués dans des opérations longues. Les cours se terminent le 15 mai 1925. La procédure, pour découvrir de nouveaux éléments, est la suivante : les joueurs choisissent un thème ou un domaine qui les intéresse. Le Gardien doit lire attentivement la liste donnée ci-dessous concernant les différents thèmes, et faire un jet de Bibliothèque (pour chaque choix). Ensuite, le joueur est autorisé à prendre connaissance de l'information désirée, des liens, etc. Cette étude nécessite une semaine de recherche. Les sujets choisis par les joueurs qui ne sont pas mentionnés dans la liste, sont considérés comme des échecs. Le Gardien lance le dé malgré tout, mais ne révèle rien. Le Gardien peut aussi décider de montrer le matériel de l'appendice n° 1 (qui lui est destiné) si les Investigateurs continuent leurs recherches dans d'autres domaines appropriés.

Thème : Evénements actuels, histoire récente, etc. (jet de Bibliothèque)
Source : cartes diverses et Atlas

Personne ne vit sur Roanoke à présent, en raison du sol peu fertile et des marécages. Il est beaucoup plus facile de vivre sur le continent.

Thème : Histoire Primitive, Corsaires, Pré-colonisation (jet de Bibliothèque).
Sources : LETTRES ET LÉGENDES DES AVENTURIERS DES MERS, Presses Universitaires d'Oxford, 1867.

L'île de Roanoke était utilisée comme base d'opérations des corsaires anglais dans leurs raids contre les galions (chargés de trésors) de la flotte espagnole.

Jet spécial de Bibliothèque : On croit que la majeure partie des richesses accumulées par les corsaires est encore sur l'île de Roanoke. Nulle trace n'en fut jamais trouvée.

Thème : Contes populaires, légendes (jet de Bibliothèque).
Sources : FOLKLORE DE L'AMÉRIQUE PRIMITIVE, William et Mary University, 1799.

On croit que le fantôme de la petite Virginia Dare hante l'île. Elle a été aperçue de temps à autres par des témoins dignes de foi.

Jet spécial de Bibliothèque : l'apparition du fantôme est un présage funeste pour celui qui le voit.

Thème : Indiens, langages indiens, etc. (jet de Bibliothèque).
Sources : ÉTUDES DES POPULATIONS AMÉRICAINES PRIMITIVES, New York, 1912.

Les Indiens de Ronaoke appartenaient à la tribu des Powhatans. Il existait de nombreux villages sur cette île. Il ne reste aucun descendant connu de ces tribus. Les Powhatans semblent avoir disparu à jamais. Ils observaient de nombreux rites et rituels, comme en témoignent certains écrits des anciens colons et n'acceptèrent pas pacifiquement la colonisation de la Baie de Chesapeake par l'homme blanc.

Jet spécial de Bibliothèque : ceux qui ont étudié la langue, considèrent que « CRO » est la traduction, ou l'interprétation, d'une « voix » ou d'un « son ». Eli Lily et Glenn Black de l'université de Bloomington, dans l'Indiana, sont considérés comme les meilleurs spécialistes des langages indiens.

Thème : Histoire Moderne, Histoire du XIXe siècle, etc. (Jet de Bibliothèque).
Sources : LETTRES PERSONNELLES, ECRITS DES SOLDATS, New York, 1903.

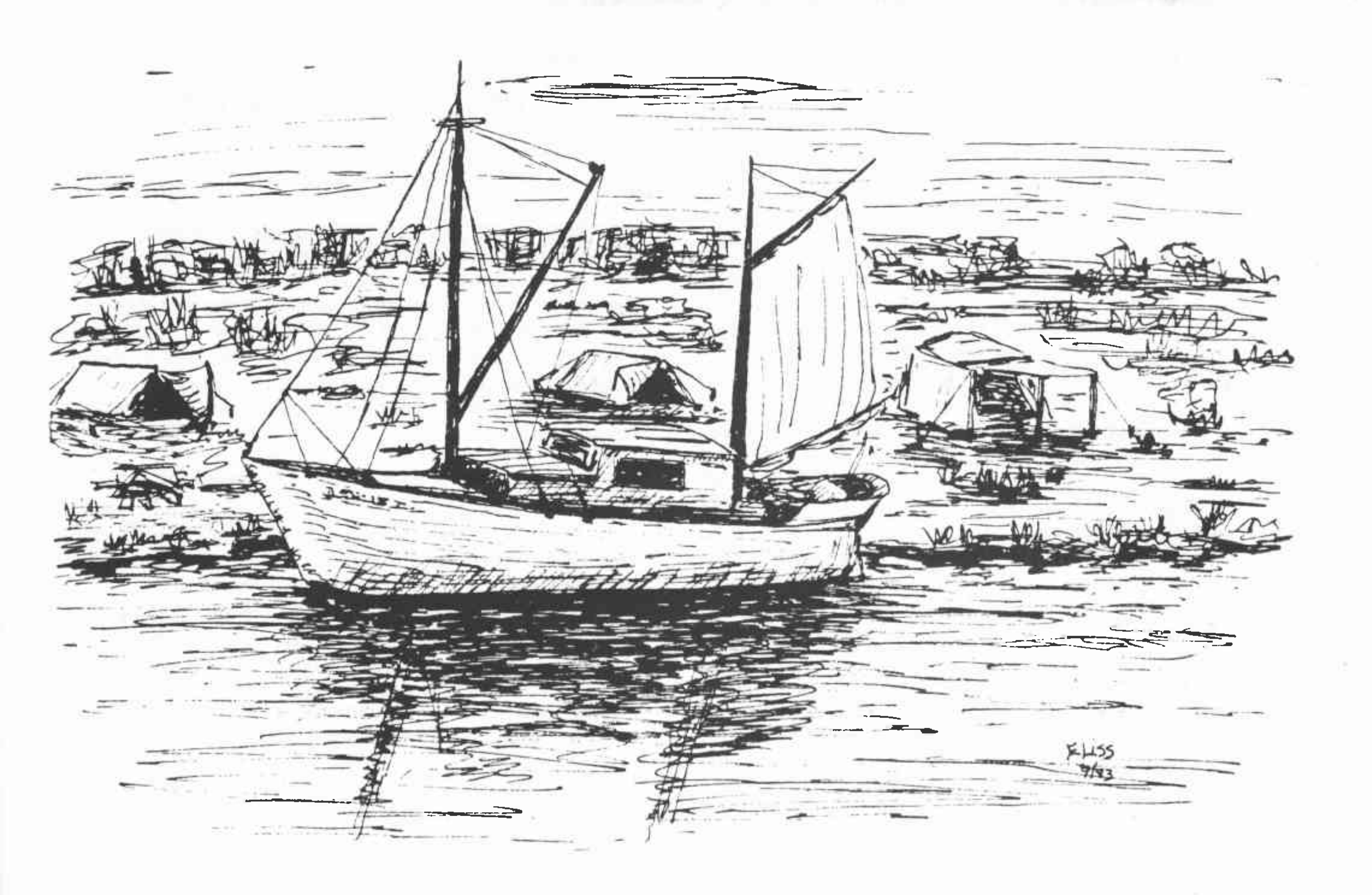
Deux lettres présentent un intérêt. Toutes deux furent écrites par Joseph Sigel, un jeune soldat de « l'Union Army ». La première, date du 27 février, relate l'invasion de « l'Union » sur l'île de Roanoke en 1862. Joseph écrit, « ce fut un combat très facile, maman. Les rebelles refusèrent tout simplement de contre attaquer. Nous les chassâmes très rapidement. Je pense que la guerre sera bientôt finie... ». La seconde lettre, datée d'avril, raconte que « ... Le Général (Burnside) nous a tous laissés sur l'île. Le moral est bas, et, à présent, de nombreux soldats désertent chaque jour. Pourtant, je me demande comment ils peuvent quitter l'île... ».

Thème : Sir Walter Raleigh (jet de Bibliothèque).
Sources : POLITIQUES DE L'ANGLETERRE ELISABETHAINE, Cambridge, 1884.

Walter Raleigh fut souvent accusé de pratiquer l'occultisme et la sorcellerie par les gens jaloux et envieux de son succès. Sa chute rapide et son exécution s'expliquent en partie par ce fait.

Jet spécial de Bibliothèque : Raleigh était un ami intime de John Dee, le premier conseiller et spécialiste en occultisme de la Reine Elisabeth. Le Docteur Dee traduisit le Necronomicon en anglais.

Note à l'intention du Gardien : Ceci est faux. La majeure partie des citoyens anglais s'intéressaient vivement à l'occultisme ou à la « sagesse cachée ». Raleigh n'a rien à voir avec l'étrange histoire de Roanoke.



APPENDICE Nº 3 : LES FOUILLES

Après avoir choisi et installé leur campement, les Investigateurs pourront commencer à chercher le site de la colonie perdue. Tout personnage possédant l'Archéologie comme compétence peut tenter de trouver ce site. Chaque essai prend une journée. Le personnage choisit une position sur le quadrillage de l'île (par exemple : E6). Le Gardien doit consulter sa carte afin de voir s'il existe un site où le personnage fouille. Si c'est le cas, et que le Gardien réussit un jet inférieur ou égal à la compétence en Archéologie du joueur, on considère que le site est découvert, et, préalablement identifié (ancien, récent, etc.). Une identification complète n'est possible que si l'on procède à une excavation. Un jet supérieur au pourcentage de la compétence en Archéologie indique que le site est manqué. Il faudra peut-être un long moment avant de découvrir l'ancienne colonie. Les jours de mauvais temps réduisent de 30 % les chances de réussite dans les recherches. Notez aussi que les Investigateurs peuvent trouver le repère des contrebandiers au cours de leurs recherches (voir appendice nº 6).

Lorsqu'ils auront localisé l'emplacement de l'ancienne colonie, les Investigateurs désireront peut-être changer leur lieu de campement. Cela prendra deux jours. S'ils échouent, les travaux d'excavation seront retardés de moitié (temps perdu pendant le transit). Utilisez les plans donnés en annexe pour installer le campement.

Dans les années 20, la technique archéologique se basait essentiellement sur l'utilisation de la pelle et de la pioche. Les personnages commenceront (si le temps le permet) à creuser une série de tranchées transversales d'environ deux mètres de profondeur. Chaque Investigateur peut excaver 12 m^2 par jour. Utilisez les tranchées à découper (données en annexe) pour indiquer leur position par rapport au campement. Les professeurs ne doivent pas creuser (c'est réservé aux étudiants diplômés), et préféreront passer leur temps à essayer d'identifier des artéfacts et à débattre sur leur signification.

Les objets « rares » nécessitent une semaine d'étude (sous les tentes) pour une identification précise.

Il est possible de trouver deux objets extraordinaires sur le site de Roanoke. Ils sont décrits ci-dessous :

Le Journal de Jonathan Gray :
Cet objet est dans une boîte en bois pourri. Gray était un colon qui faisait partie de l'expédition dirigée par White, en 1587. Il tenait un journal dans lequel il notait les événements qui se passaient au sein de la colonie tels qu'il les voyait, et ce, jusqu'à sa mort. Si les Investigateurs lisent le journal, référez-vous au « fac-similé » qui est fourni dans ce livret.

La jarre de Médecine Sacrée :
Les personnages déterreront une grande jarre scellée, dont l'état est un peu meilleur que les autres vases qu'ils auront trouvés. La jarre est peinte sur les côtés extérieurs. Les motifs représentent des traits lumineux et des créatures des marais. Si les Investigateurs brisent le sceau, ils trouveront (à l'intérieur), six morceaux de bois gravés et roulés dans du cuir, un couteau en fer, une pierre blanche et des peaux séchées de grenouilles et de serpents. Ce sont des objets totémiques des Indiens de Roanoke, les composants du sort d'invocation du Croaton. Les gravures, sur les bouts de bois, sont soulignées à la peinture rouge. Référez-vous au dessin représentant en détail ces glyphes. La traduction littérale est : Viens Croaton ! Détruis l'homme blanc. Tue les tous ! Rend les malades ! Porte-les au-delà des mers ! S'ils t'arrêtent, reviens encore et encore, jusqu'à ce que tu réussisses ! Tue les hommes blancs !

Tout personnage spécialisé dans l'histoire pré-colombienne peut essayer de traduire les symboles gravés. Lancez un dé de pourcentage. Un résultat inférieur au pourcentage de la compétence du personnage permet l'identification des symboles. (Lancez ID4 et lisez celle qui correspond au chiffre obtenu). Un jet spécial donnera la signification correcte des symboles. L'échec signifie que les symboles restent incompréhensibles. Le Gardien doit contrôler ce procédé de sélection : il faut au moins une semaine pour interpréter les glyphes. (Ce personnage ne participe pas aux fouilles). Il est important que le Gardien ne révèle pas aux Investigateurs qu'ils ont trouvé une jarre de Médecine Indienne Sacrée. Elles étaient rares et difficilement reconnaissables. Si les personnages souhaitent consulter d'autres experts en langages indiens, ils peuvent s'adresser à deux professeurs exerçant à l'université de Bloomington, dans l'Indiana. Ce sont actuellement les deux meilleurs spécialistes. Ils s'appellent Glenn Black et Eli Lyli. S'ils écrivent une lettre décrivant en détails la trouvaille, ils devront attendre entre six et huit semaines avant de recevoir une réponse. D'autre part, les Investigateurs devront poster la lettre à Elisabethtown. La réponse leur parviendra dans cette ville.

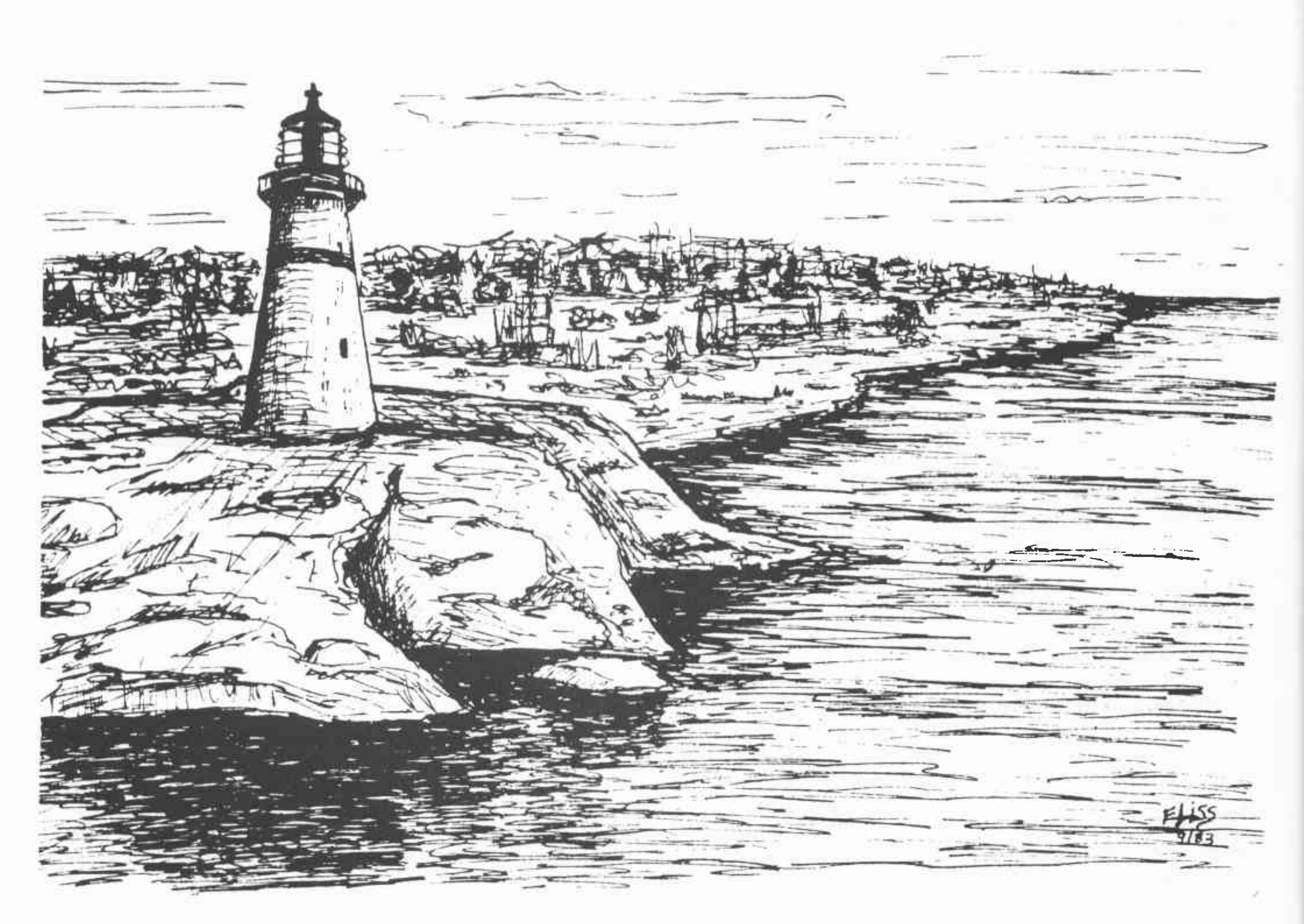
Il est indispensable de détruire chaque objet de la jarre si l'on veut évincer le Croaton. Ceci est facile à faire, mais si les Investigateurs agissent de la sorte, ils suppriment tout témoignage de leur aventure. En plus, leur réputation souffrira dans le monde académique si l'on apprend qu'ils ont brisé un artéfact indien rare parce qu'ils croyaient à une malédiction stupide.

APPENDICE Nº 4 : LE CROATON

Le Croaton (crow-ah-tone) est une chose qui vient de l'au-delà du Vide. On peut l'invoquer à l'aide d'un sort d'appel. Il n'a ni taille ni forme. Nul ne l'a jamais vu. Le Croaton se manifeste en tant que voix murmurant dans le vent, ténue et flûtée. Il semble qu'elle soit toujours derrière vous. Cependant, si vous vous retournez vivement, vous ne verrez rien. La victime est affaiblie, a des hallucinations et sombre dans une folie paranoïaque. Lorsqu'on essaie de dormir, on plonge dans un sommeil peuplé de cauchemars atroces. Le Croaton est capable de murmurer des horreurs différentes à chaque personne. Elles sont élaborées en fonction de la résistance psychologique de la victime.

Le Croaton possède certains pouvoirs sur la Nature. Les créatures qui peuplent les marécages (grenouilles, lézards, oiseaux) lui obéissent. Le tour préféré du Croaton est de réduire ses victimes à l'état d'épuisement et d'envoyer une vague de créatures vivantes les dévorer. C'est ainsi que périrent les colons de Roanoke. L'emploi de ce sortilège demandera au Croaton une dépense d'énergie qui l'épuisera. Aussi devra-t-il cesser toute activité pendant une semaine. Les victimes, quant à elles, se sentiront mieux. Les « murmures » cesseront et le sommeil redeviendra normal. Bientôt, cependant, tout recommencera.

Les Investigateurs ne seront pas capables d'attaquer physiquement ni psychologiquement le Croaton. La seule façon pour eux de s'en sortir est de fuir l'île de Roanoke ou de



27 août : Le Gouverneur, John White, est parti pour l'Angleterre aujourd'hui. Nous lui avons souhaité un bon voyage. Nous avons tous envoyé des messages à nos amis d'Angleterre, en les priant de nous rejoindre sur cette terre bénie.

29 août : Les Indiens ont disparu de l'île de Roanoke. Tom m'a dit qu'il était allé à leur village ce matin, mais qu'il n'y trouva personne. Je n'aime pas cela ! Ils n'ont jamais fait une telle chose auparavant ! Edward pense qu'ils sont peut-être partis sur le continent pour une raison quelconque. Mais toute la tribu est partie...

2 septembre : Les Indiens ne sont pas revenus. J'ai fait un très mauvais rêve la nuit dernière. Il me semblait que ma défunte mère était venue pour m'avertir d'un sort effroyable si je ne quittais les miens. Cela semblait si vrai ! Mary dit avoir mal dormi la nuit dernière. Il y a un malaise parmi la colonie car les Indiens ne sont pas revenus.

146

6 septembre : Charles a assassiné sa femme ! Au cours de la nuit, il a prit une hache et lui a coupé la tête. Il se défend d'avoir fait cela, mais ses mains et ses bras étaient encore rouges du sang de la pauvre Emily. Cet épouvantable événement a bouleversé tout le monde. On enterrera Emily demain. Dieu ait son âme ! J'ai encore peu dormi.

11 septembre : Martha et Andrew sont introuvables. Les Indiens ne sont pas encore revenus à Roanoke. Tom est allé voir les autres tribus habitant sur l'île, et m'a dit qu'elles étaient également parties. Je suis de plus en plus fatigué.

13 septembre : Les rêves ! Je fais des rêves... ! J'ose à peine dormir la nuit. Mary est également éveillée. J'ai entendu dire qu'ils avaient retrouvé Martha et Andrew dans les bois. Ils étaient morts ! Qui s'en soucie ? Le vent souffle si fort la nuit ! Mary pense qu'elle peut entendre des voix dans le vent. Elle n'a pas l'air bien. J'ai demandé au Dr Goodchild de venir. Je crains pour sa santé.

147

21 septembre : Thomas a tué toute sa famille ! Que Dieu nous protège ! Nous ne travaillons plus depuis deux jours. Tout le monde semble si fatigué ! Il y a beaucoup de gens assis dehors.

26 septembre : A la nuit tombante, Jonathan cria très fort, comme si le diable était là, et il se mit à courir en direction des bois. Beaucoup d'autres le suivirent.

28 septembre : Les étoiles ont l'air de ne pas être à leur place cette nuit, mais je ne puis en être sûr. J'ai rencontré ma mère dans les bois la nuit dernière. Elle avait l'air d'aller bien.

5 octobre ? Les sons que j'entends la nuit sont insupportables. Notre Seigneur nous interdit de nous suicider, mais je voudrais en finir maintenant. Mary a disparu...

Octob Je ne peux plus beaucoup écrire si fatigué à force

148

de ne plus dormir mes rêves sont de plus en plus horribles. beaucoup d'hommes sont partis le vent souf

Je dois aller rejoindre ma Mary elle m'appelle

le chuchoteur

149

LE JOURNAL

détruire la jarre de Médecine Indienne Sacrée (voir appendice nº 3), ce qui rompra le sort liant la Créature à l'île. Les personnages qui survivront à cette épreuve devront ajouter 1D6 % à leur compétence en Mythe de Cthulhu.

Attaques : Le Croaton « murmure » des choses aux Investigateurs. Ceci entraîne la perte de cinq points de SANté mentale par semaine. Les joueurs ne le remarqueront pas. Par contre, la perte d'un point de vie par semaine leur sera évidente car elle résulte du manque de sommeil. Les accidents d'inattention dûs à la fatigue, ainsi que l'irritabilité de tous, en seront la conséquence. Si, au bout de huit semaines, les Investigateurs n'ont pas quitté l'île, le Croaton déploiera toute sa puissance démoniaque en utilisant le sort suivant :

Evoquer les Créatures des Marais :

Ce sort invoque et permet de contrôler un mur de créatures vivantes. Il est constitué de grenouilles, de serpents, de lézards, de ratons laveurs, etc. Ces animaux attaqueront aveuglément tout endroit désigné, sans tenir compte des pertes qu'ils subissent. On ne peut pas combattre le mur, mais il est possible de le fuir si on est averti de son arrivée suffisamment tôt.

Un jet d'Ecouter, par temps clair, ou un jet sous le POUvoir par temps d'orage, avertira le joueur que quelque chose arrive. Il reste alors une minute aux Investigateurs pour réagir avant que les créatures ne se jettent sur eux. Si quelqu'un décide de fuir, il devra, pour éviter tout dommage, réussir un jet de CHAnce. Autrement, les oiseaux, la chute, les coups et égratignures diverses lui infligeront une perte de ID3 points de vie. Les joueurs engloutis par la vague vivante seront dévorés en 2D6 rounds. Le matériel de camping et l'équipement seront détruits, à moins d'avoir été préalablement enterrés. En outre, une couche de boue recouvrira toute chose.

Quand les joueurs auront perdu 20 points de SANté mentale, ils commenceront à être victimes d'illusions. Le Gardien devra faire preuve d'imagination pour susciter de véritables phantasmes dans l'esprit des Investigateurs. La découverte d'artéfact de grande valeur, la « vision » du fantôme de la petite Virginia Dare, ainsi que la rencontre d'un colon trépassé devraient être mêlés aux événements réels. L'idée est de distiller le doute et l'incertitude au sein du groupe de façon à ce que les Investigateurs ne puissent discerner la réalité du cauchemar.

Tout joueur atteint de troubles hallucinatoires poura entendre, en réussissant un jet critique d'Ecouter, un faible gémissement porté par le vent : « Croaton... Croaton ».

En plus de ces délires sensitifs, les Investigateurs pourront être victimes d'hallucinations beaucoup plus complexes, telles que l'apparition d'étranges constellations, la nuit, la découverte de quelque objet archéologique « rare » ou « extraordinaire », ou même, l'illusion de la mort de leurs compagnons... Le Gardien devrait porter une attention particulière à la justesse des hallucinations, de façon à ce qu'à la fin de l'aventure, nul ne sache qu'il s'agissait d'un rêve. C'est précisément cette incertitude, ajoutée à des délires de plus en plus profonds, qui mena les colons aux portes de la folie. Lorsque la SANté mentale d'un Investigateur atteint 0, il souffre d'une forme de folie majeure (faire un jet sur la table des folies). Il est alors joué par le Gardien.

Les joueurs peuvent recouvrer la SANté mentale en restant éloignés de l'île pendant une semaine. Ils regagnent alors 5 points. Les Investigateurs qui sont absents de l'île ne participent pas aux fouilles. Mais toutes les hallucinations qui les ont affectés pendant leurs recherches sur Roanoke, gardent leurs puissances, et ils agiront peut-être en fonction d'elles.

APPENDICE Nº 5 : PERSONNAGES

Les joueurs peuvent se servir des personnages qu'ils ont créés eux-mêmes ou utiliser ceux décrits ci-dessous. Dans la mesure où il s'agit d'une expédition archéologique, il est primordial que plusieurs Investigateurs aient au moins 60 % dans une des compétences suivantes : Archéologie, Anthropologie, Histoire.

Quelques exemples de personnages :

1 — Docteur Georges Mitchell
Caractéristiques : FOR : 10 CON : 10 TAI : 12 DEX : 12 APP : 8 SAN : 60 INT : 16 POU : 12 EDU : 20 CHANCE : 60.
Compétences : Archéologie : 85 %. Marchandage : 50 %. Histoire : 50 %. Droit : 25 %. Trouvé Objet Caché : 70 %.
Armes : normales.
Note : souffre de nombreux tics nerveux d'où le surnom de « Tiqueux ».

2 — Docteur Alexander Nottingham
Caractéristiques : FOR : 12 CON : 8 TAI : 11 DEX : 14 APP : 10 SAN : 65 INT : 15 POU : 13 EDU : 18 CHA : 65.
Compétences : Anthropologie : 25 %. Archéologie : 60 %. Se Cacher : 60 %. Discrétion : 30 %. Occultisme : 35 %. Bibiothèque : 20 %.

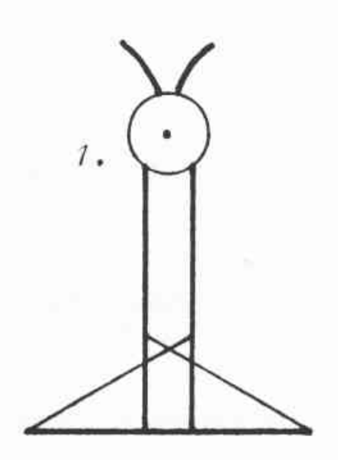
Bibliothèque : 20 %.
Armes : normales.
Note : radiesthésiste : (utilisation de la baguette de sourcier).

3 — Docteur Edwin Ochiltree
Caractéristiques : FOR : 9 CON : 12 TAI : 10 DEX : 13 APP : 14 SAN : 45 INT : 15 POU : 9 EDU : 19 CHA : 45.
Compétences : Astronomie : 25 %. Anthropologie : 50 %. Histoire : 80 %. Bibliothèque : 50 %. Langages précolombiens : 60 %.
Armes : normales.
Note : spécialiste de l'Amérique Primitive.

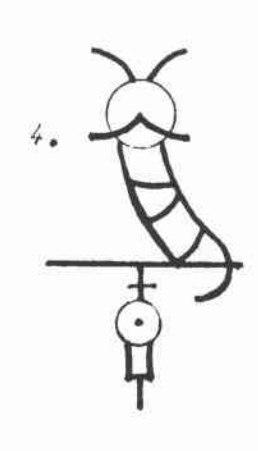
4 — Grand Lewis
Caractéristiques : FOR : 14 CON : 14 TAI : 14 DEX : 12 APP : 13 SAN : 55 INT : 12 POU : 11 EDU : 17 CHA : 55.
Compétences : Comptabilité : 40 %. Chimie : 50 %. Dessiner une Carte : 40 %. Photographie : 80 %.
Armes : normales. (+ 1D6 aux dommages).
Notes : Photographe professionnel rattaché à l'université Miskatonic.

5 — Christopher Reed
Caractéristiques : FOR : 16 CON : 14 TAI : 16 DEX : 10 APP : 11 SAN : 55 INT : 15 POU : 11 EDU : 15 CHA : 55.
Compétences : Anthropologie : 50 %. Marchandage : 30 %. Crédit : 30 %. Psychologie : 15 %. Monter à cheval : 65 %. Nager : 35 %.
Armes : normales. (+ 1D6 aux dommages).
Note : dilletante convaincu, apprécie la vie.

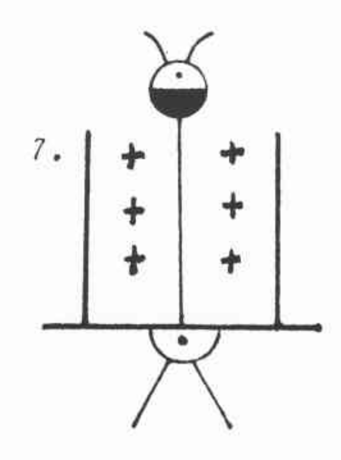
GLYPHES DE LA JARRE DE MÉDECINE INDIENNE



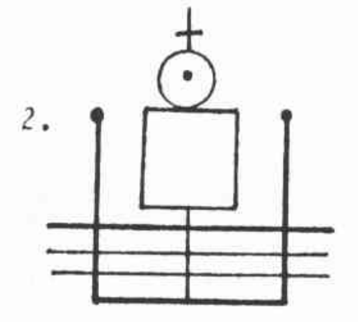
1) *Esprit arrive*
2) Mouvement
3) Venue
4) Eveille le mal !



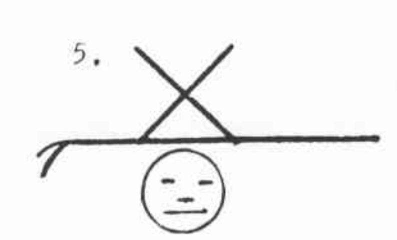
1) *Rends les malades*
2) Maladie
3) Santé
4) Marais



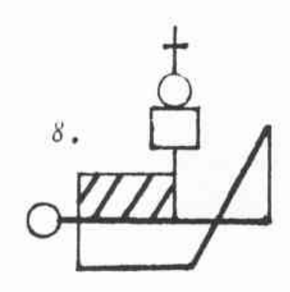
1) *Arrêtés*
2) Stoppés
3) Obstacle
4) Mur



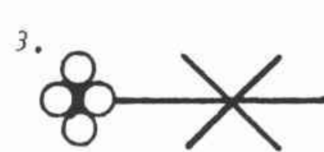
1) *Détruis Hommes Blancs*
2) Change les Hommes
3) Fais muer
4) Voilier



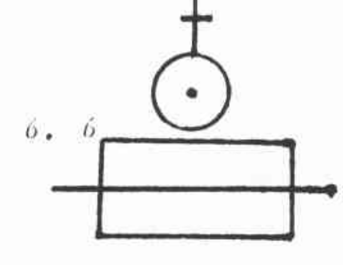
1) *Chasse*
2) Mouvement
3) Pousse
4) Vent



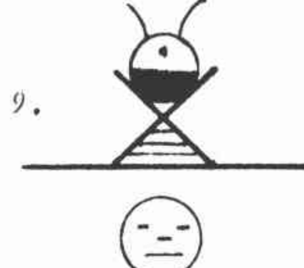
1) Reviens
2) Arrive
3) Mouvement
4) Saison



1) *Tue-les*
2) Blesse-les
3) Santé
4) Souffrance



1) *Dans la Mer*
2) Vers, de
3) D'ici
4) Migration



1) *Mort pour eux*
2) Blessure
3) Souffrance
4) Tourment

(Traduction correcte en *Italique*)

6 — Tim Sutton
Caractéristiques : FOR : 13 CON : 11 TAI : 13 DEX : 10 APP : 12 SAN : 70 INT : 13 POU : 14 EDU : 17 CHA : 70.
Compétences : Archéologie : 40 %. Piloter un bateau : 50 %. Conduire une Automobile : 50 %. Premiers Soins : 60 %. Chanter : 20 %. Zoologie : 15 %.
Armes : normales (+ 1D6 aux dommages).
Notes : Etudiant en seconde année du Pr. Mitchell.

APPENDICE Nº 6 : LES BOOTLEGGERS (ou contrebandiers)

Les Américains aiment boire un petit verre de temps en temps. L'ennui, c'est que la rigueur de la prohibition les en empêche. Pour répondre à ce besoin, divers réseaux de traffic d'alcool se sont établis sur le continent, notamment à Norfolk, où des contrebandiers ont monté une organisation. Une équipe distille à Roanoke loin des regards indiscrets. Cependant, sa présence sur l'île n'est jamais assez longue pour attirer sur elle la malédiction du Croaton. Les contrebandiers qui la composent se rendent à Roanoke la nuit, une fois par semaine. (Cette visite a lieu n'importe quand, sauf par mauvais temps). Si les Investigateurs installent leur campement sur une hauteur ou sur la côte ouest, ils verront les lumières des contrebandiers. Pour cela, ils doivent réussir un Trouver Objet Caché. Il est possible de suivre la piste des contrebandiers, bien que la nuit rende cette entreprise difficile. Ceux-ci partiront toujours au matin.

Leur camp est situé dans une petite clairière (au point « B » en D9 sur la carte du Gardien). A l'intérieur de ce camp, on peut trouver un alambic, des bouteilles, des casiers de bois ainsi qu'une réserve de bois de chauffage. Si les Investigateurs surprennent les contrebandiers, ceux-ci essaieront de fuir vers leur bateau. S'ils en capturent un, l'homme prétendra être un pêcheur qui est tombé par hasard sur ce site. Les Investigateurs qui auront entendu une conversation entre les trafiquants, sauront que ce n'est pas vrai.

Il y a 25 % de chance que les contrebandiers s'aperçoivent qu'ils sont suivis. Dans ce cas, ils tendront une embuscade et tireront pour tuer ceux qui les suivent, puis ils regagneront leur bateau. Si les Investigateurs échouent dans leur traque, les bandits assailleront leur camp une à trois semaines après la première rencontre. Si le camp est gardé par des sentinelles, les chances de surprise sont normales. Autrement, les contrebandiers disposent d'une attaque chacun. Si les Investigateurs n'essaient pas de suivre ou d'arrêter les hommes, ils ne seront pas inquiétés.

Dans le cas où les Investigateurs capturent un contrebandier, il refusera de dire quoi que ce soit et niera. Les trafiquants ignorent tout de la malédiction, et le prisonnier considérera les Investigateurs comme fous. La police d'Elisabethtown arrêtera toute personne capturée par les Investigateurs. Ils perquisitionneront dans la clairière. Un tribunal (nécessitant la présence des Investigateurs en tant que témoins) jugera le prisonnier une à trois semaines plus tard, pendant un à trois jours (les fouilles ne sont pas possibles lors de cette période).

Les Bootleggers :

1 — Andy
Caractéristiques : FOR : 11 CON : 12 TAI : 9 DEX : 14 APP : 12 SAN : 60 INT : 13 POU : 12 EDU : 6 CHA : 60
Compétences : Chimie : 30 %. Baratin : 85 %. Soigner un empoisonnement : 25 %.
Armes : Coup de poing : 50 %. Fusil non automatique cal. 22 : 30 %.
Note : chef des bootleggers.

2 — George
Caractéristiques : FOR : 16 CON : 12 TAI : 15 DEX : 8 APP : 8 SAN : 40 INT : 12 POU : 8 EDU : 8 CHA : 40.
Compétences : Trouver Objet Caché : 60 %. Discrétion : 55 %. Camouflage : 70 %.
Armes : normales (+ 1D6 aux dommages)
Note : cousin de Andy.

3 — Jackson
Caractéristiques : FOR : 14 CON : 14 TAI : 12 DEX : 12 APP : 14 SAN : 70 INT : 11 POU : 14 EDU : 5 CHA : 70.
Compétences : Chimie : 20 %. Piloter un Bateau : 60 %. Baratin : 45 %. Nager : 25 %.
Armes : Couteau : 65 % (+ 1D6 aux dommages).
Note : Ancien escroc, ami de George.

APPENDICE Nº 7 : LE TEMPS

Le Gardien doit lancer le dé afin de déterminer le temps qu'il fait chaque jour. Lancer un dé à six faces (1D6) :
— Si le résultat obtenu est un chiffre impair, lui SOUSTRAIRE le Modificateur de temps du mois.
— Si le résultat obtenu est un chiffre pair, lui ADDITIONNER le Modificateur de temps du mois.
Cherchez le résultat « ajusté » sur la carte du temps, il donne le temps de la journée.
Exemple : temps du mercredi 10 juin.
— Résultat du dé : 6
— Modificateur pour le mois de juin : 1
— 6 + 1 = 7. Il fait donc une chaleur torride. Toute activité qui peut être affectée par le temps est résolue. Notez que si un joueur possède la Météorologie comme compétence, il pourra prédire le temps pour le jour suivant. (Le Gardien doit le calculer à l'avance).

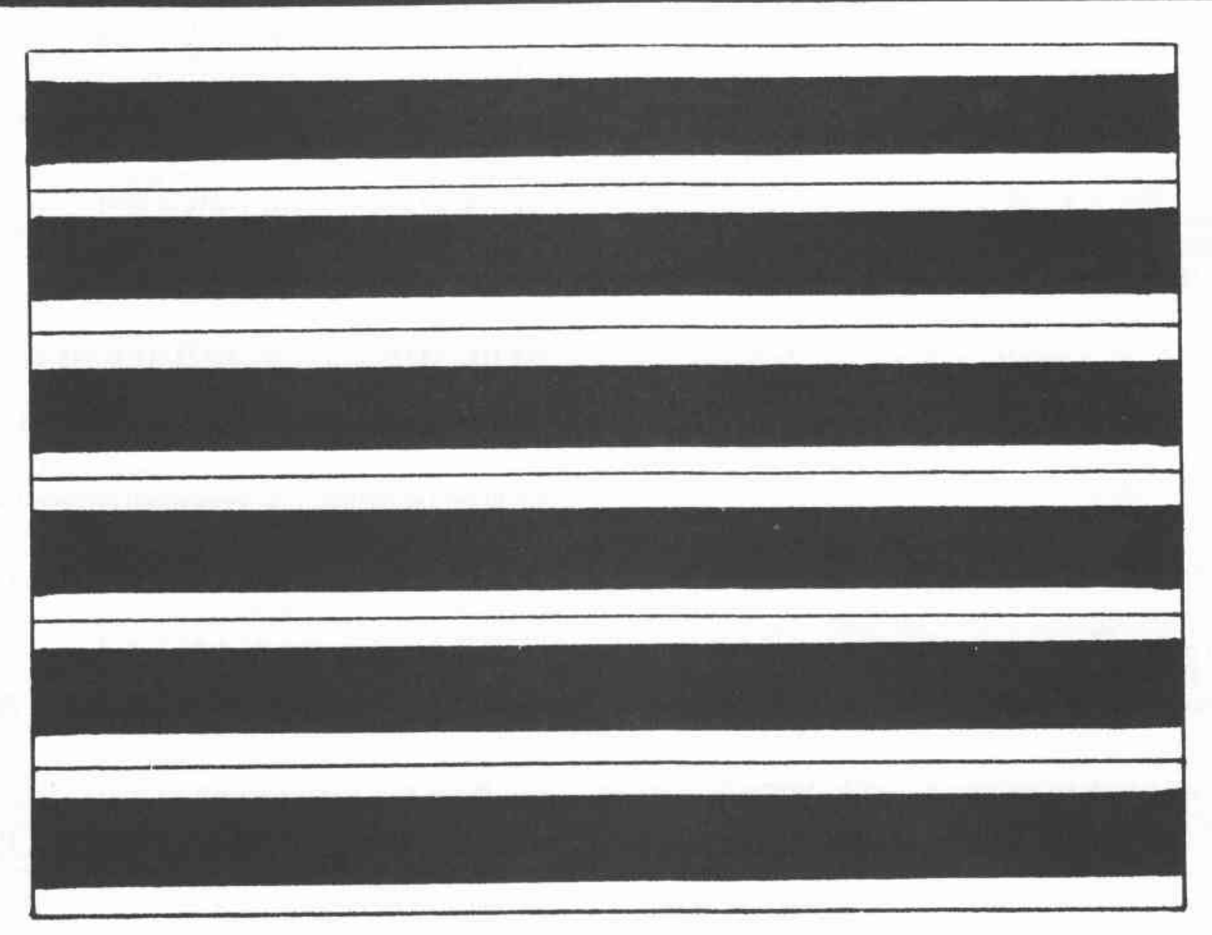
Clair : aucun effet. Les Investigateurs peuvent entreprendre toute activité.

Chaud : la chaleur et l'humidité rendent tout travail difficile. Les joueurs qui creusent des tranchées doivent faire un jet sous la (CON x 5) %. Un résultat dépassant cette valeur signifie que le joueur souffre d'insolation, de coups de soleil et perd un Point de Vie.

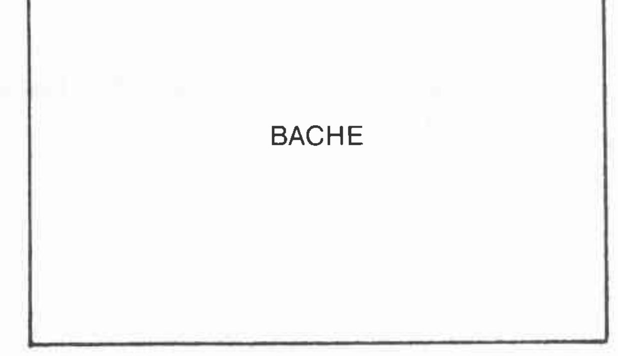
Chaleur torride : la chaleur et l'humidité sont insupportables. Aucun travail d'exploration n'est possible. Les sages se préserveront du soleil.

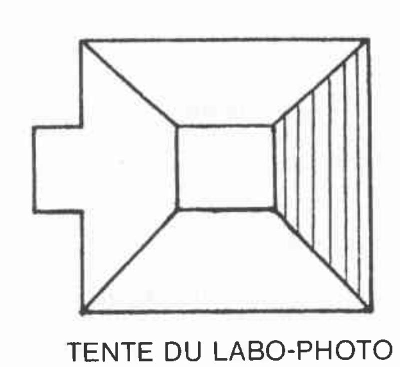
Pluie : une averse modérée arrête tout travail de fouille et d'exploration. Il y a 1 % de chance qu'une section de deux mètres de tranchée s'écroule. La visibilité est faible.

Tempête : les éclairs et la tempête, ainsi qu'une pluie torrentielle entraînent la cessation de toute activité. Il y a 10 % de chance qu'une section de deux mètres de tranchée s'écroule. La visibilité est extrêmement faible.



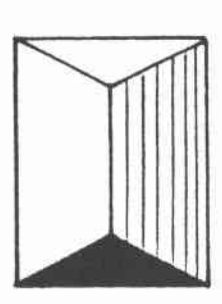
TRANCHÉES

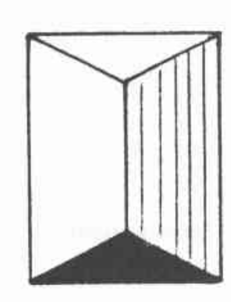


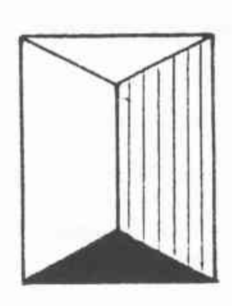


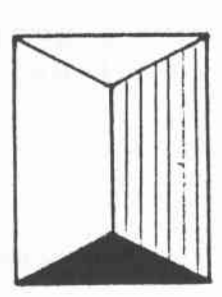
TENTE DU LABO-PHOTO

TENTES









ELÉMENTS DU CAMP (A DÉCOUPER)

APPENDICE N° 8 : LE PHARE

Les Investigateurs seront peut-être surpris de voir un phare situé à l'extrémité nord de l'île. S'ils s'en approchent, ils découvriront qu'il est haut de 25 mètres et est fait de pierres. Il semble assez récent (moins d'une douzaine d'années). L'entrée a été condamnée. Il semble être abandonné. Tout cela paraîtra inhabituel à tout personnage qui aura eu des rapports, de près ou de loin, avec le gouvernement. En effet, la construction d'un phare coûte cher, et la plupart des gouvernements mènent des études poussées pour savoir si l'implantation est vraiment utile.

Si les investigateurs entrent dans le phare, ils se rendront compte qu'il est vide. Il ne comporte qu'un escalier en colimaçon, en bois, qui s'élève sur 20 mètres. En haut des marches, on peut voir une sorte de trappe derrière laquelle s'étend une pièce de 5 mètres de haut. Dans cette salle, on distingue les cuivres d'une lampe à carbure entourée par des panneaux de verre (l'un est cassé et a été remplacé par une plaque de bois). Il n'y a aucun signe d'occupation.

Si les Investigateurs font des recherches concernant l'histoire du phare, ils doivent se rendre à Elisabethtown (faire un jet de Baratin pour accéder aux archives) ou parler avec les employés de l'Etat à ce sujet. La conversation avec ces fonctionnaires révèlera les éléments suivants :

1 — Le phare fut construit durant l'été 1917 pour guider les navires.

2 — Un gardien de phare expérimenté, Jim Henders, fut engagé le 1er janvier 1918.

3 — A la fin du mois d'avril et dans le début du mois de mai, les navires qui croisaient au large de Roanoke rapportèrent que le phare ne fonctionnait plus et restait muet à tout signal lumineux.

4 — Une enquête d'Etat, concernant ce mystère, révéla que le Gardien avait abandonné son poste sans en référer aux autorités ou à sa famille.

5 — Le poste est actuellement vacant. Personne ne semble en vouloir.

En outre, si les Investigateurs prospectent parmi les archives du « Elisabethtown News », ils découvriront tous les éléments décrits ci-dessous. S'ils réussissent un jet de « Bibliothèque », ils pourront lire l'article suivant :

Elisabethtown News, le 18 mai 1918.

DES SABOTEURS DÉVASTENT LE PHARE

Il apparaît aujourd'hui que le gardien du phare de l'île de Roanoke a disparu, après avoir, apparemment, saccagé le phare. Deux citoyens concernés, William et Jonathan Davis, racontent que, alors qu'ils se dirigeaient en direction de l'île, ils croisèrent des navires dont l'équipage leur apprit que le phare ne fonctionnait plus.

« Nous pensions qu'il était malade ou quelque chose de ce genre, et nous voulûmes savoir ce qui lui était arrivé. Nous trouvâmes l'endroit vide. Le sol était recouvert d'une boue infâme. La porte avait été arrachée de ses gonds. Mon frère Bill pensa que le lieu avait été dévasté par quelque ouragan. Nous ne vîmes aucun signe de Jim (le gardien du phare, James Henders) et nous fîmes demi tour ».

Le phare avait juste été terminé cette année et l'on pouvait espérer qu'il soit une aide précieuse à la navigation. Les auteurs de ce crime doivent être appréhendés et punis. L'auteur du présent article écarte la théorie selon laquelle James Henders était devenu un peu fou. Ceci est probablement l'œuvre de saboteurs allemands. Les citoyens devraient se méfier des étrangers suspects.

APPENDICE N° 9 : EQUIPEMENT

Liste des équipements.

Tout le matériel, dont la liste est dressée ci-dessous, est fourni par l'université. Tout équipement personnel doit être acheté par chaque joueur.

Short/un par joueur
Réservoir d'eau/un par joueur
Réchaud
Matériel de cuisine
Lit de camp/un par joueur
Tentes
Lampe au kérosène/une par joueur
Bâche 5 m x 6,50 m
Jumelles (x 6 de grossissement)
Caméra
Equipement labo photo
Lampes à pile
30 mètres de corde
Pelles
Haches
Pioches
Outils d'excavation
Allocation nourriture (argent)
Billet pour le voyage (argent)

APPENDICE N° 10 : TABLES DES FOUILLES

Utilisez les tables ci-dessous pour décrire aux Investigateurs ce qu'ils trouveront dans les différents sites. Les lieux sont indiqués sur la carte du Gardien selon le code suivant :

I : Village indien
C : Camp de la Guerre Civile
R : Site de la colonie de Roanoke
B : Repère des Contrebandiers

Roanoke et le village indien sont des sites anciens. Par contre, les sites de la Guerre Civile sont récents. Un archéologue verra immédiatement que le repaire des contrebandiers est très récent. Les tables suivantes présentent la liste des objets qu'il est possible de trouver sur les différents sites. Elle sera d'une aide précieuse pour le Gardien lorsqu'il dirigera les fouilles.

Sites indiens :

Tables des types de découverte :

01 — 60 Commune
61 — 95 Rare
96 — 00 Extraordinaire

AVRIL						
D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAI						
S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JUIN						
S	M	T	W	T	F	S
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JUILLET						
S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AOÛT						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

SEPTEMBRE						
S	M	T	W	T	F	S
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

1925

0	1	2	3	4	5	6	7+
Tempête	Pluie	Clair	Clair	Clair	Clair	Chaud	Chaleur Torride

Mois	Modificateur
Avril/Mai	0
Juin/Sept.	1 / - 1
Juillet/Août	2 / - 2

CALENDRIER ET TABLES DE TEMPS

Objets communs :

Peigne en arrête de poisson
Pointes de flèches
Tessons de poteries
Hache de pierre
Grattoirs de pierre
Ossement d'animaux
Hameçon
Perles
Coquillages
Matériel agricole
Représentation d'animaux en argile
Pierre à aiguiser

Objets rares :

Outils en métal (des colons)
Travaux de perles d'une rare finesse
Pipe en argile
Poterie décorée non brisée
Cimetière (nombreux cadavres)
Objet sacré (de toute évidence)

Objets extraordinaires :

Architecture intacte
Corps d'un chef mort

Sites de la Guerre Civile

Tables des types de découverte :

01 — 60 Commune
61 — 90 Rare
91 — 00 Extraordinaire

Objets communs :

Boîte de munition
Balles et douilles
Outils
Vieilles chaussures
Tentes
Baillonnettes
Restes de vêtement
Ossement d'animaux
Fers à cheval
Boutons
Ustensiles de cuisine
Insignes de chapeau
Musette
Armes rouillées
Pièces

Objets rares :

Mousquets en bon état de conservation
Missives (ordres)
Jumelles
Equipement de camp
Tente et équipement de général

Objets extraordinaires :

Lettres de soldats
Pièce d'artillerie
Epée de parade gravée

Site de la colonie de Roanoke

Table des types de découvertes :

01 — 75 Commune
76 — 90 Rare
91 — 95 Très rare
96 — 98 Journal de White
99 — 00 La jarre de Médecine

Objets communs :

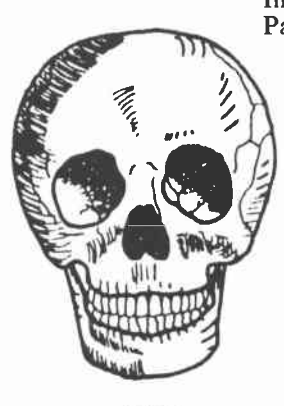
Boutons
Matériel agricole
Outils en métal
Clous
Ustensiles de cuisine
Coffres de bois vermoulus
Verre brisé
Balle de mousquet rouillée
Ossements d'animaux
Loques
Boucles de ceinture
Restes de palissade
Haches
Ossements humains (rongés)

Objets rares :

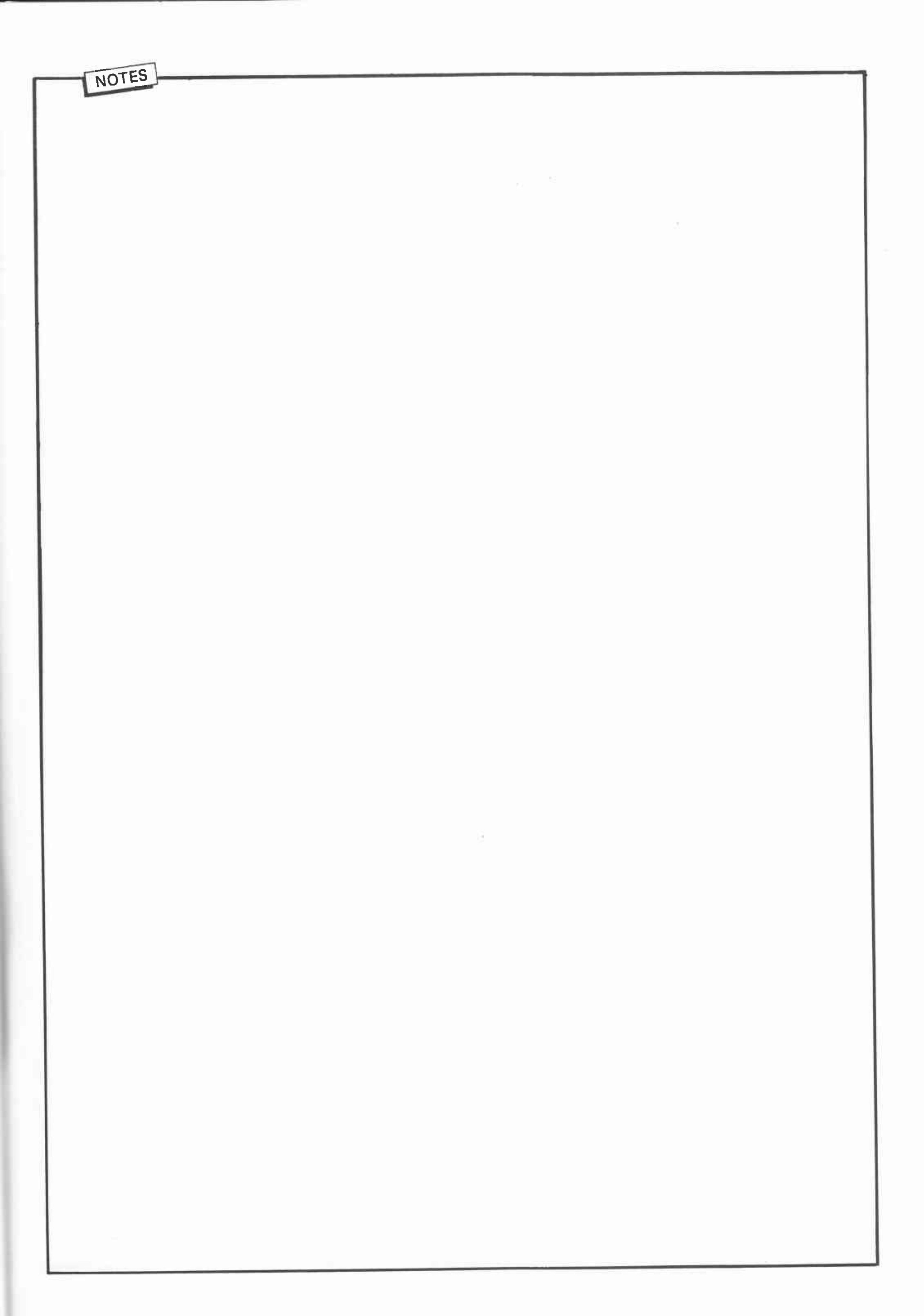
Outils bien conservés
Bible de famille
Charpente de maison
Pipes d'argile (des Indiens)
Vêtements
Aiguilles
Rouet

Objets très rares :

Intérieur intact d'une maison
Papiers et/ou gravures de cette période

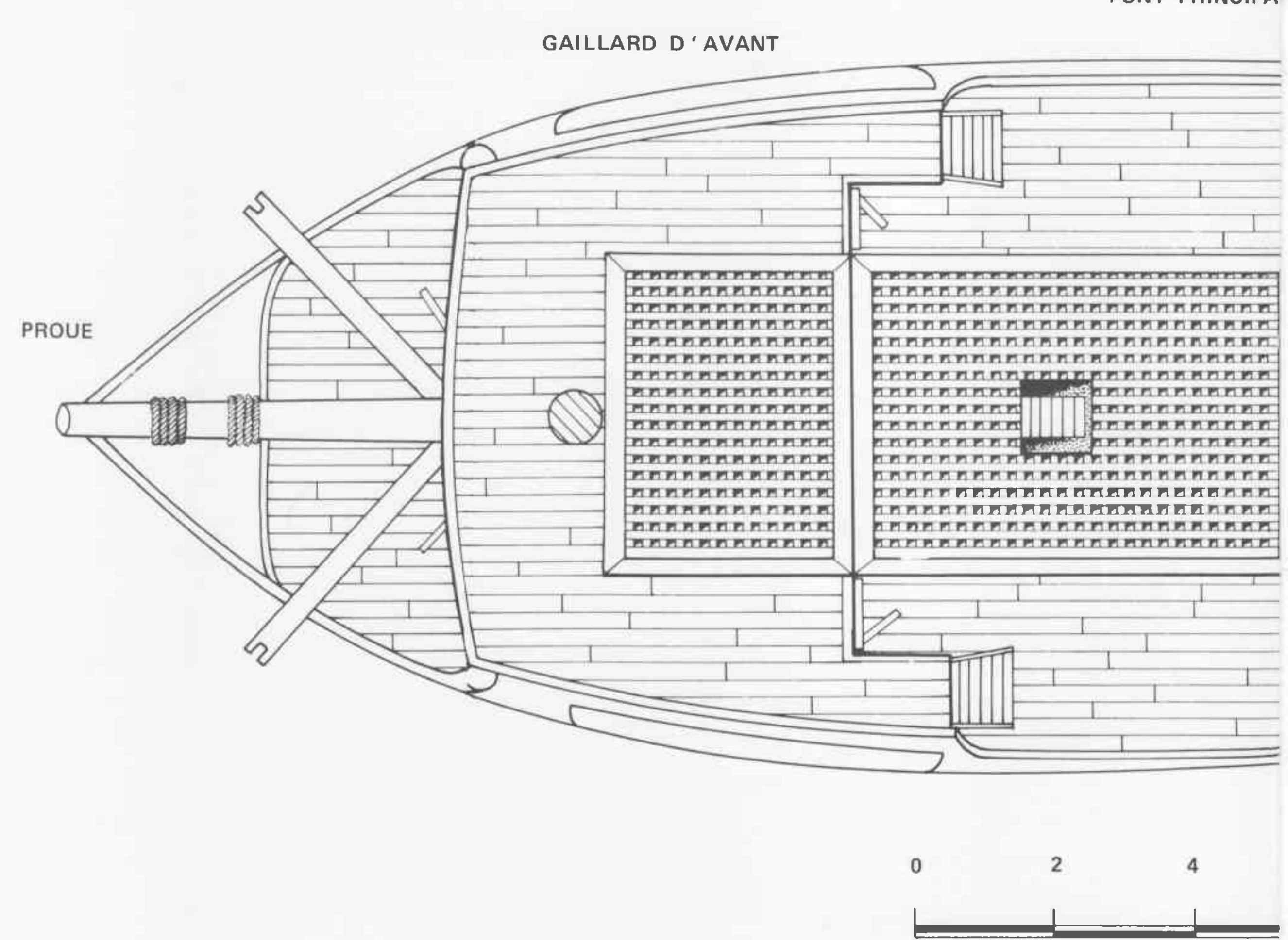


FIN

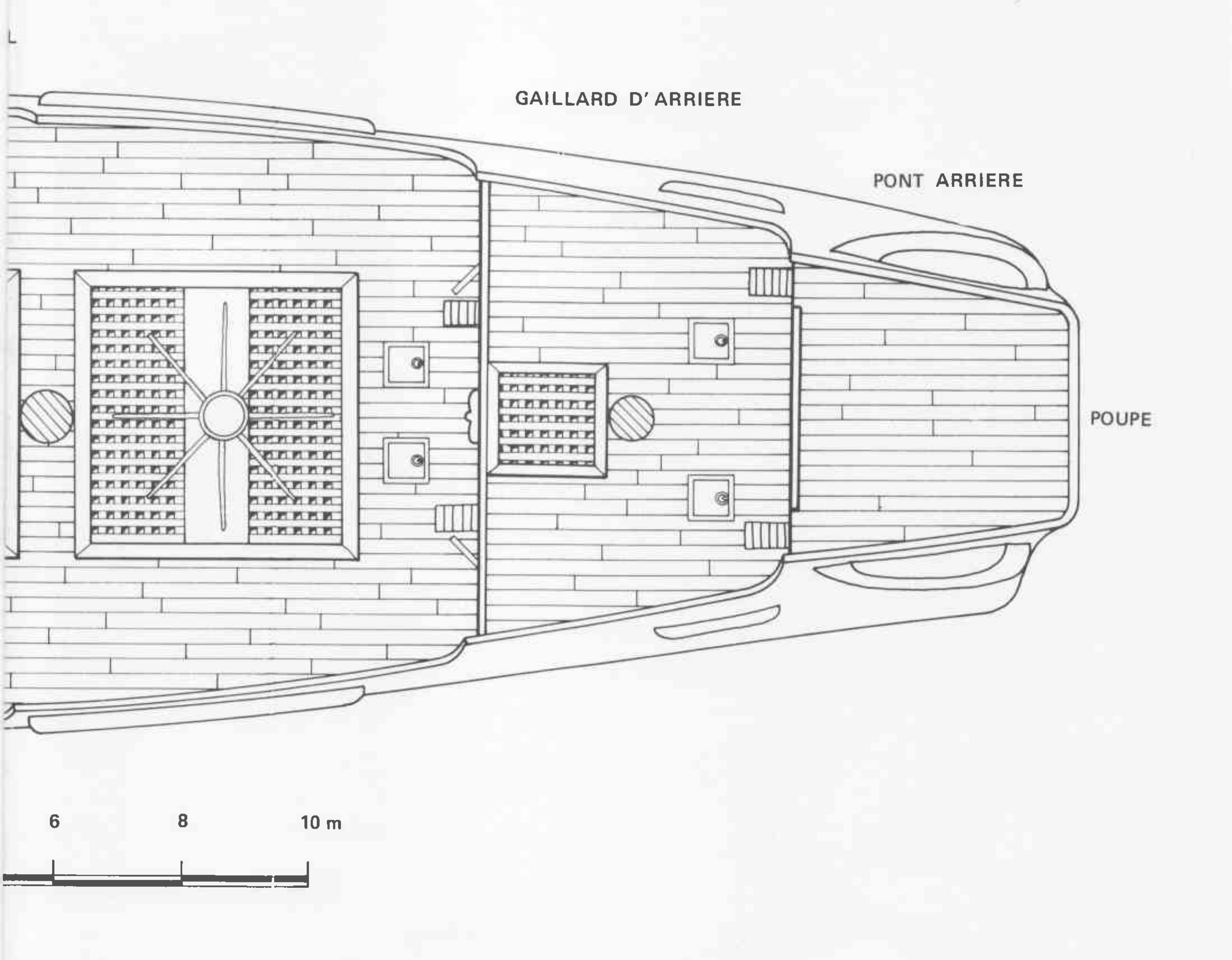

NOTES

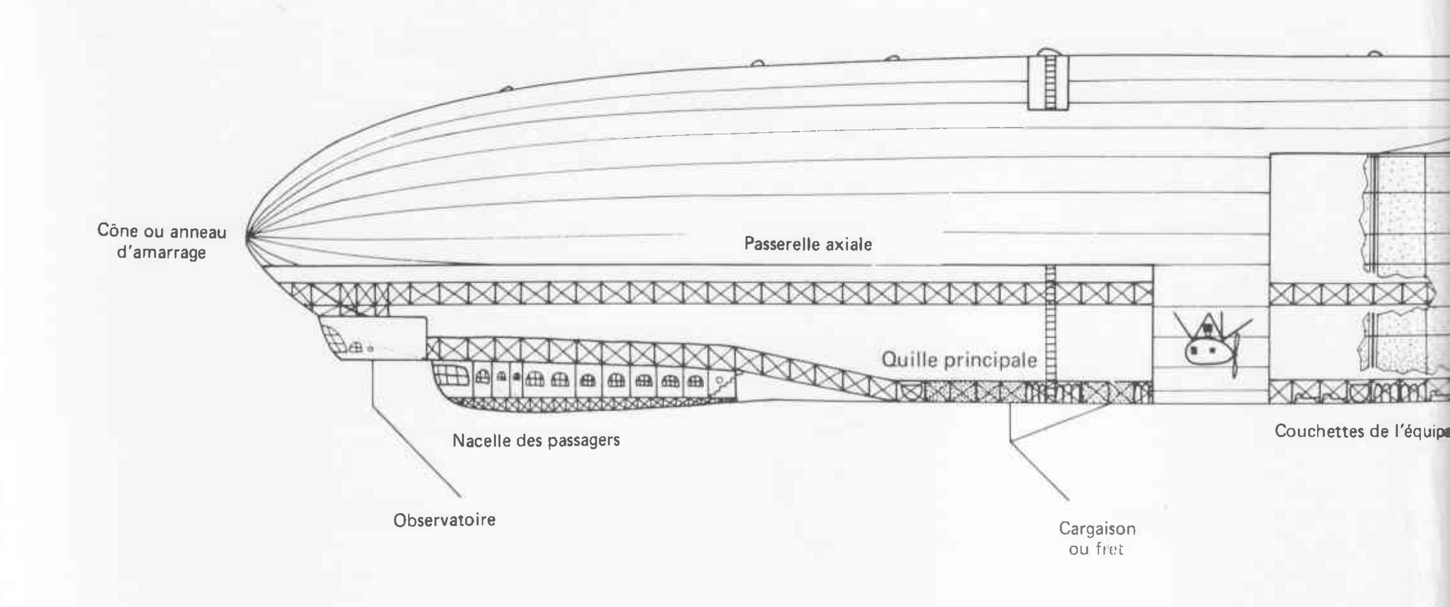
NOTES

S.A.I.T. – 78190 TRAPPES Z.I. – PRINTED IN FRANCE



PONT PRINCIPA
GAILLARD D'AVANT
PROUE
0
2
4


GAILLARD D'ARRIERE
PONT ARRIERE
POUPE
6
8
10 m



Génératrice électrique

Rentrée

Cuisine

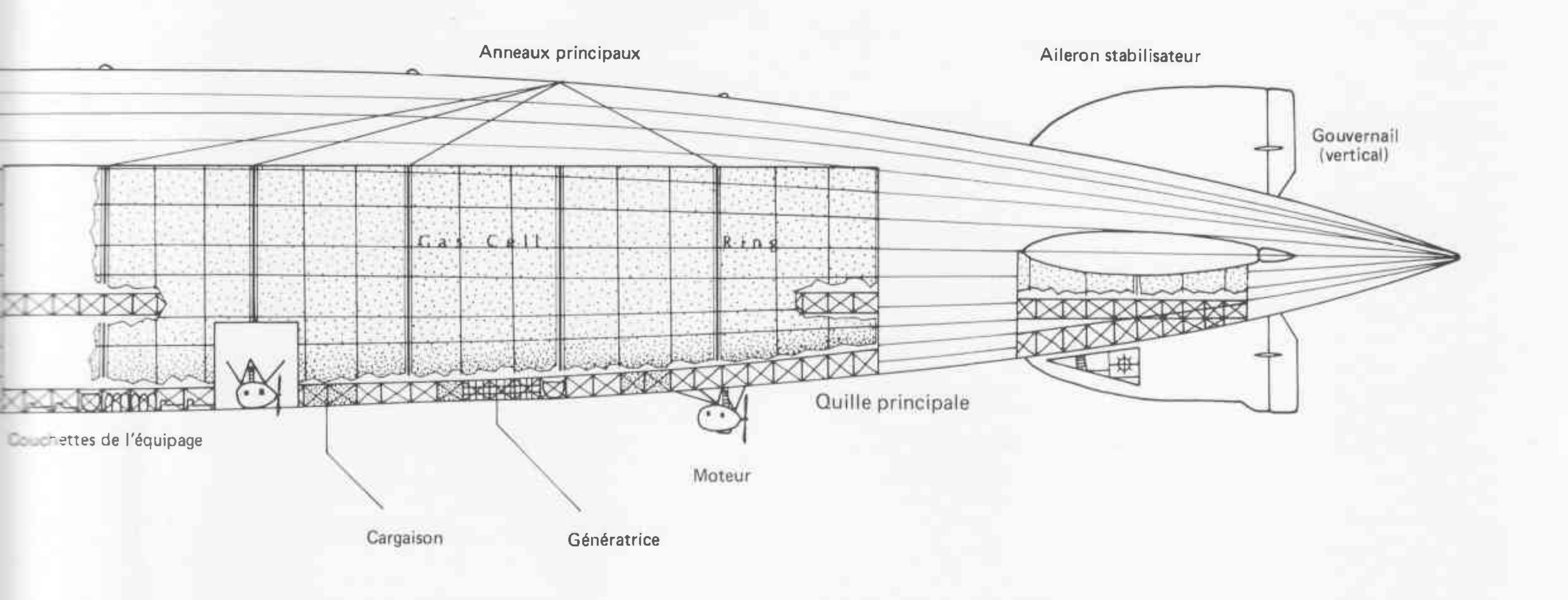
Poste de contrôle

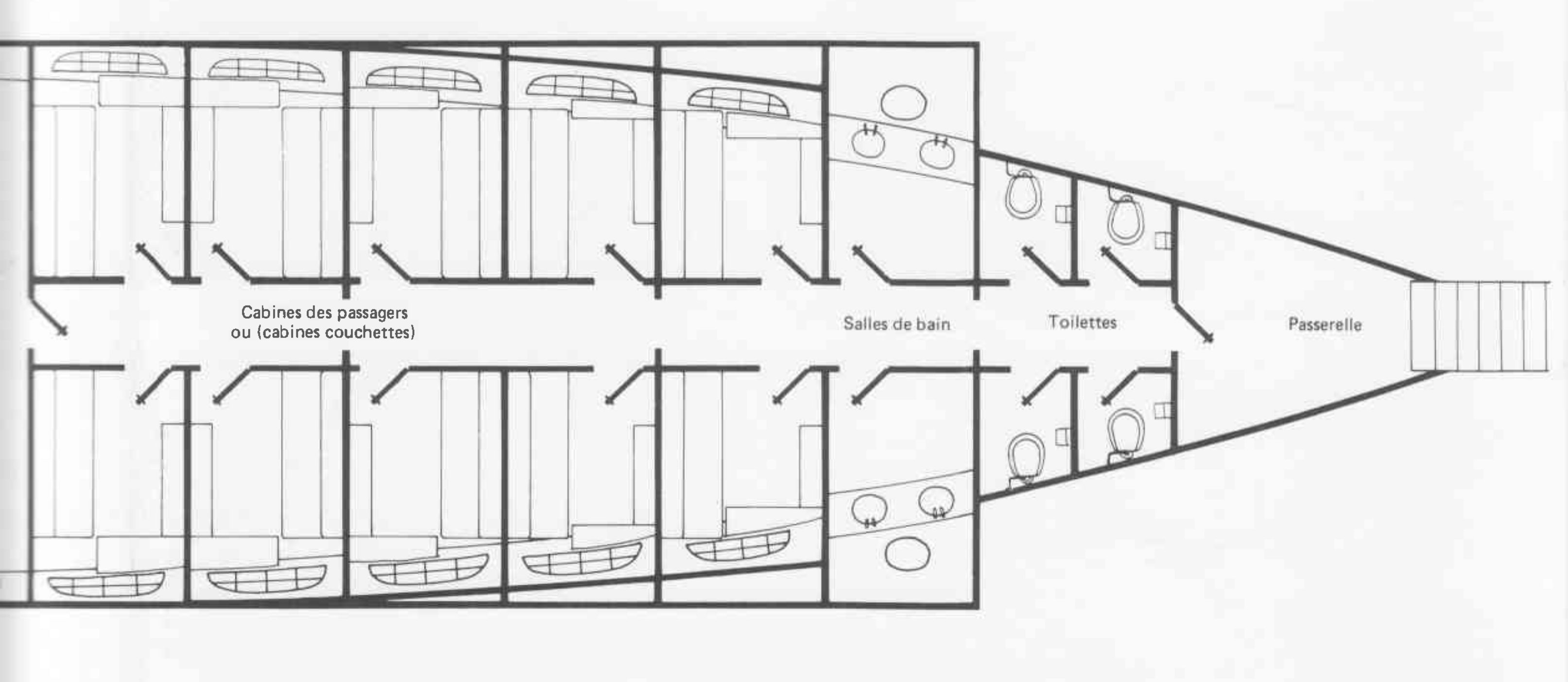
Salle des cartes

Salle à manger

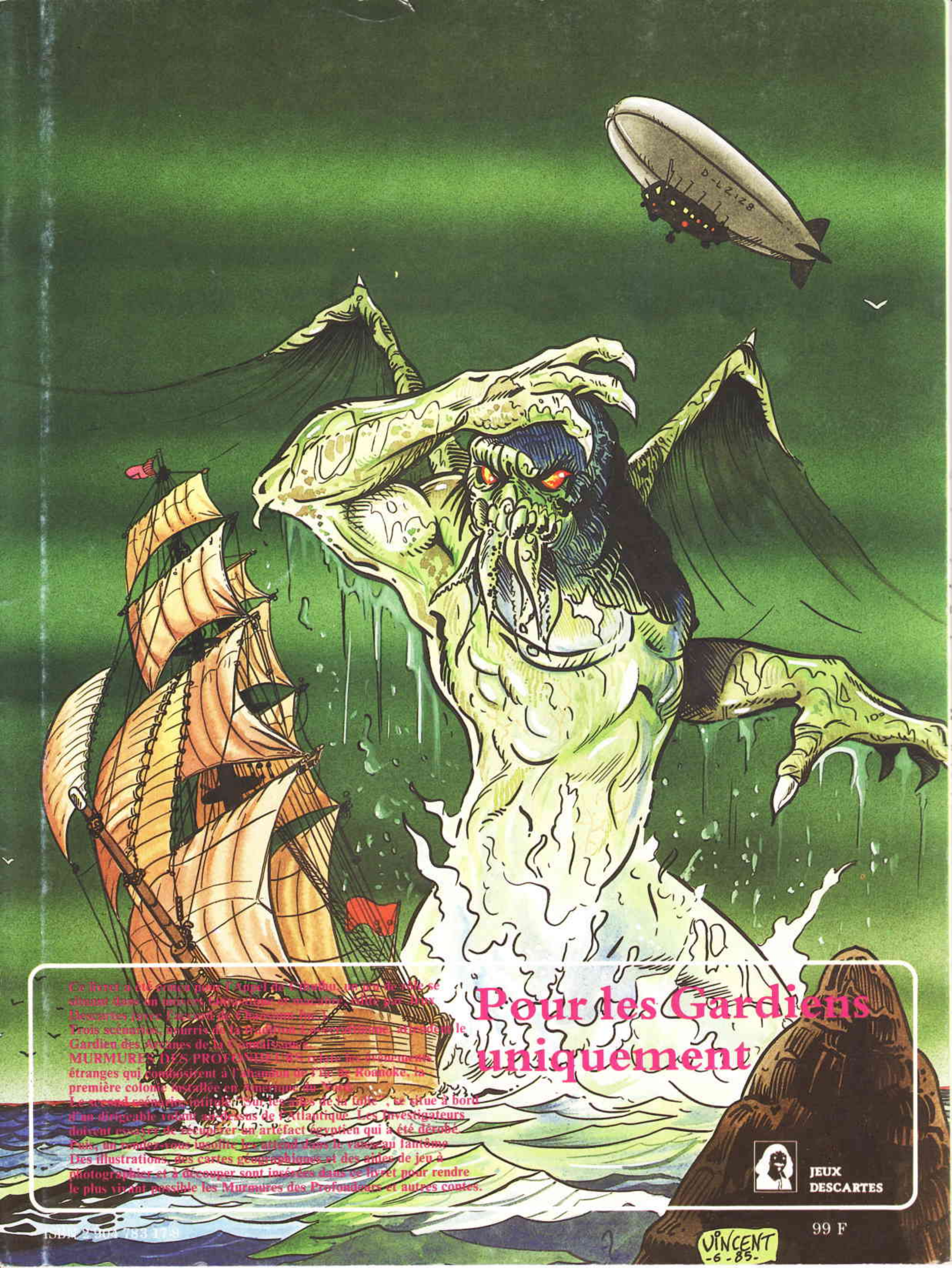
Salle des
radios

0 1,65





1,65 3,30 4,95 6,60 8,25 m



Ce livret a été conçu pour l'Appel de Cthulhu, un jeu de rôle se situant dans un univers fantastique et macabre, édité par Jeux Descartes (avec l'accord de Chaosium Inc.).
Trois scénarios, nourris de la tradition Lovecraftienne, attendent le Gardien des Arcanes de la Connaissance.
MURMURES DES PROFONDEURS relate les événements étranges qui conduisirent à l'abandon de l'île de Roanoke, la première colonie installée en Amérique du Nord.
Le second scénario intitulé "Sur les ailes de la toile", se situe à bord d'un dirigeable volant au-dessus de l'Atlantique. Les Investigateurs doivent essayer de récupérer un artefact égyptien qui a été dérobé.
Puis, un rendez-vous insolite les attend dans le vaisseau fantôme.
Des illustrations, des cartes géographiques et des aides de jeu à photographier et à découper sont insérées dans ce livret pour rendre le plus vivant possible les Murmures des Profondeurs et autres contes.

Pour les Gardiens uniquement

JEUX DESCARTES

ISBN 2 903 783 17 8

99 F